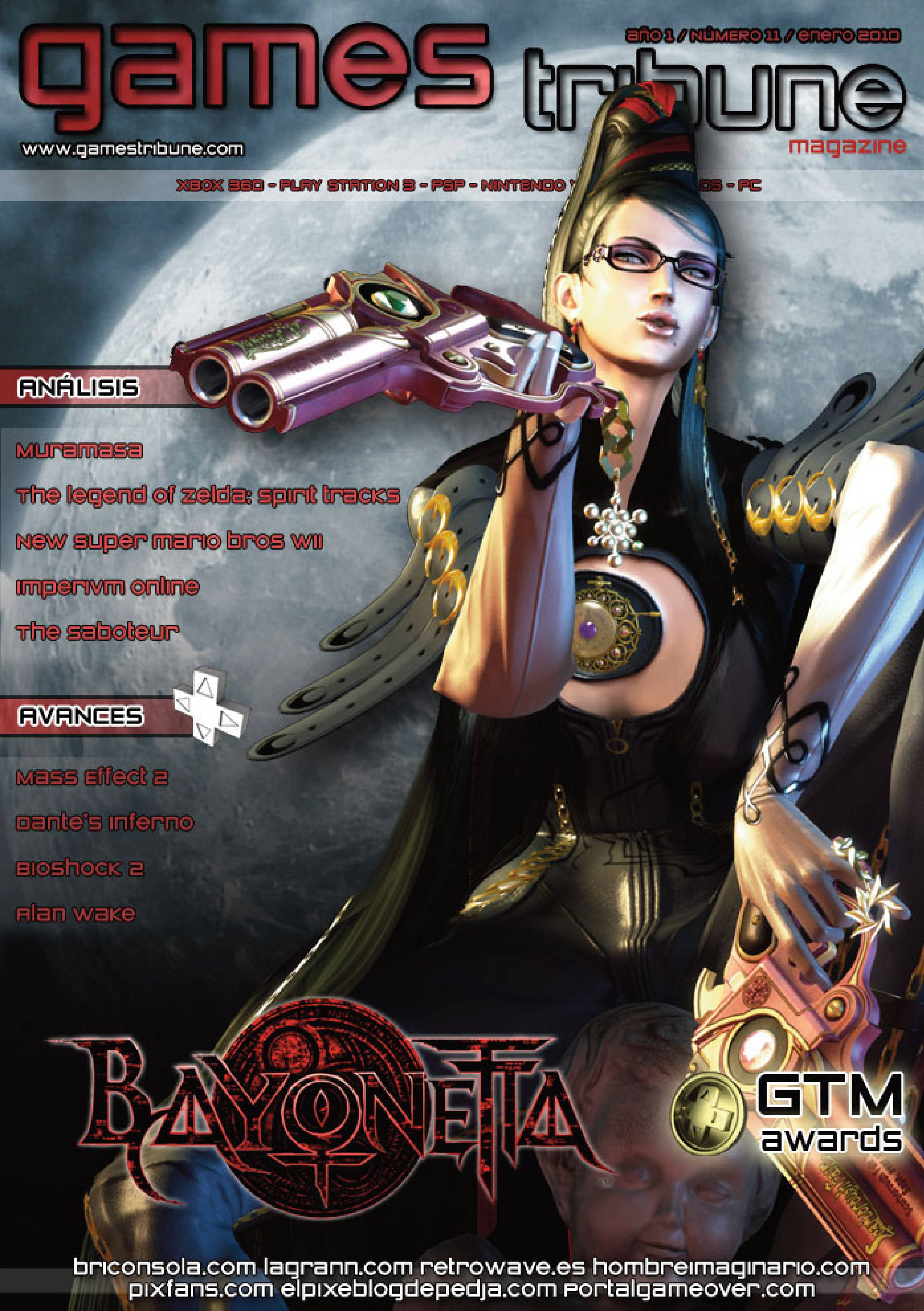


año 1 / número 11 / enero 2010
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO W DS - PC
ANÁLISIS
Muramasa
The legend of zelda: spirit tracks
New super mario bros wii
Imperivm online
The saboteur
AVANCES
Mass Effect 2
Dante's inferno
Bioshock 2
Alan wake
BAYONETTA
GTM awards
briconsola.com lagrann.com retrowave.es hombreimaginario.com
pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com

editorial

NÚMERO 11 - ENERO 2010

Adiós 2009, hola 2010

En plena vorágine navideña, el 2009 se nos va. Un año azotado por la enorme crisis que ha sacudido al mundo y lo ha puesto patas arriba. Y la industria del videojuego no ha quedado al margen.

Los últimos datos arrojan números verdaderamente preocupantes: este va a ser el año que menos hemos gastado en videojuegos, y el que acumula mayores descuadres presupuestarios. Ninguna de las tres grandes se salva de esta quema económica, y a buen seguro va a traernos un 2010 bastante más pobre de lo que se podría presuponerse de una generación que debe alcanzar el año que viene su madurez. Pero los tiempos de las vacas gordas pasaron hace ya bastantes meses.

Y aunque con cuentagotas, a buen seguro que encontramos razones suficientes para seguir jugando. La primera de ellas viene de la mano de SEGA. Bayonetta estrena un 2010 al que muy pronto se le unirán Mass Effect 2, Bioshock 2, Final Fantasy XIII, Gran Turismo 5 o God of War III. Mientras tanto, despedimos el año con Dragon Age: Origins, New Super Mario Bros. Wii, Spirit Tracks, Tekken 6 o Left 4 Dead 2.

Por cierto, no os perdáis nuestros galardones a los mejores juegos de este 2009. Ni tampoco al elenco de agraciados de esos sustanciosos premios que repartimos entre todos aquellos que participasteis. Que el 2010 sea al menos la mitad de bueno que el 2009. Feliz año a todos.



GONZALO MAULEÓN DE IZCO
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORAN
Isako (podcast Game Over)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Edición especial de Bayonetta

Bayonetta fue analizado recientemente por Famitsu, la revista de videojuegos más respetada de Japón, recibiendo una puntuación inmejorable de 40/40 para la versión Xbox 360 y un 38/40 para PlayStation 3, ambas versiones han sido galardonadas con el premio Platinum. Bayonetta es el 12º videojuego que recibe una puntuación inmejorable en toda la historia de la revista desde su primer número en 1986. La revista EDGE también puntuó a Bayonetta con un 10/10.

Bayonetta saldrá a la venta en España en enero de 2010 para Xbox 360 y PlayStation 3. Tal y como se anunció hace unos días, SEGA España lanzará la Climax Edition, una edición que además del videojuego original incluirá el libro "Art of Bayonetta" y un disco con la banda sonora.Todo elque reserve esta obra maestra en algunas tiendas determinadas tendrán la posibilidad de hacerse con una réplica de Scarborough Fair, la pistola más característica de Bayonetta. Sin duda el regalo ideal para estas Navidades.

Fecha de lanzamiento de FFCC: The Crystal Bearers

Square Enix Ltd., el distribuidor de los productos de entretenimiento interactivo de Square Enix en Europa, ha anunciado que Final Fantasy Crystal Chronycles: The Crystal Bearers estará disponible exclusivamente para Wii el 5 de febrero de 2010.

Final Fantasy Crystal Chronycles: The Crystal Bearers da paso a un estilo de diseño de juego completamente nuevo y no visto nunca antes en los juegos de Final Fantasy Crystal Chronycles. Ambientado en un enorme y maravilloso universo abierto, los jugadores disfrutarán de una impresionante historia de aventura, exploración y resolución de rompecabezas.

Han pasado mil años desde que se produjeron los acontecimientos del Final Fantasy Crystal Chronycles original. La destrucción del cristal Yuko durante la Gran Guerra por fin le ha dado prosperidad a la victoriosa tribu Lilti, la tribu derrotada, la Yuko, se enfrenta a la aniquilación y el mundo tiene ante sí una nueva era de ciencia y razón. En esta nueva era existe una extraña raza de poderosos seres llamados



La primera toma de contacto en formato físico del universo Final Fantasy en Wii tendrá lugar el próximo 5 de febrero. Seguirá la senda marcada por la subsaga Crystal Chronicles



"portadores del cristal", por cuyas supuestas habilidades mágicas son temidos y rechazados por la gente.

Blood Bowl: Dark Elves Edition

Con el nuevo parche 1.1.2.1, un nuevo equipo llega a Blood Bowl, los Dark Elves. Para celebrarlo THQ ha publicado una nueva edición especial del juego Blood Bowl: Dark Elves Edition.

Blood Bowl para PC es la adaptación de un juego de tablero por turnos para dos jugadores creado por Jervis Johnson, para la compañía Games Workshop. El juego está ambientado en el mundo de Warhammer Fantasy poblado por razas fantásticas como humanos, enanos, goblins, elfos u orcos.



Datel demanda a Microsoft por inutilizar sus tarjetas de memoria

El fabricante de accesorios para consolas, Datel, ha demandado a Microsoft por, presuntamente, quebrantar las leyes antimonopolio tras dejar inutilizadas sus tarjetas de memoria con la última actualización de Xbox 360.

“Han tomado la decisión de dejar inoperativa la tarjeta de memoria de su competidor sin otro motivo que el

EXCELENTE ACOGIDA DE VENTAS PARA ASSASSIN'S CREED II

Ubisoft ha anunciado que su videojuego Assassin's Creed II ha batido un nuevo record al alcanzar en la primera semana ventas que ascienden a 1,6 millones de unidades en todo el mundo, según estudios internos. Esto representa un crecimiento del 32% con respecto a la primera semana de ventas de Assassin's Creed. Lanzado en noviembre de 2009, Assassin's Creed sigue siendo la nueva propiedad intelectual que más rápido ha crecido en ventas en E.E.U.U.

Assassin's Creed II ha recibido una estupenda recepción positiva por parte de jugadores de todas partes del mundo y de la prensa especializada, con una media de valoraciones de los usuarios del 94% en Gamespot.com y una puntuación media de más de un 91% según GameRankings.com.

La aventura de Ezio ha despejado de golpe y plumazo todas las sombras que se cernían sobre él tras su polémica primera entrega. La mediocre puesta en escena de Altair ha dado paso a una brillante aventura situada en la Italia de la época.

de quedarse solos en el mercado. Creemos que con el poder que ostenta Microsoft en el mercado de los accesorios para Xbox esta conducta es ilegal", comunicó la compañía.

De momento el gigante de Redmond no se ha pronunciado ante esta nueva demanda.

Más datos de Lost Planet 2

Capcom ha desvelado datos de tres de los enormes enemigos finales o Akrid, a los que se enfrentarán los jugadores que se sumerjan en Lost Planet 2.

Bajo los nombres de Akrid X, Gordiant (Alias Salamandra) y Red Eye se presentan los tres primeros enormes desafíos bajo una apariencia feroz y con una marcada capacidad para infligir daño en los Piratas de la nieve.

*Gordiant (Alias: Salamandra).*Enorme jefe final que aparece en el Episodio I. Un enorme anfibio que aparece que aparece en la demo ya lanzada del juego.

*Akrid X.*Es un enorme Akrid que aparece en el Episodio 2. Las escalas y las cornamentas que cubren su cuerpo no son la única muestra de su extrema agresividad.

Red Eye.Este Akrid gigante aparece en el Episodio 3. Se le llama así por la formas parecidas a ojos que aparecen a lo largo de su espalda. Su enorme boca podría engullir por entero un tren de mercancías. Este Akrid aparecerá cuando los Piratas de la nieve crucen el desierto en tren.

Xbox Live alcanza cifras record

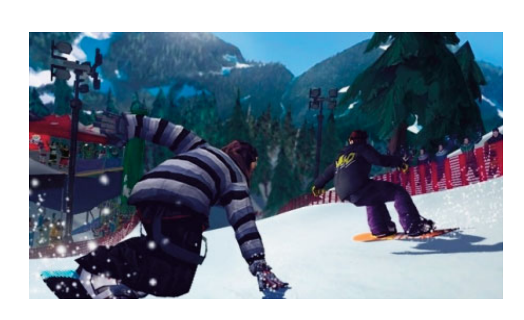
En menos de una semana, casi dos millones de personas se han conectado a través de Xbox Live a su cuenta de Facebook para ver fotografías, actualizar su estado y revisar los nuevos contenidos de amigos y familiares. Twitter también ha contribuido a crear expectación en la red con los tweets que han publicado los usuarios desde todos los rincones del mundo. Por su parte, el Bazar de Vídeo de Zune ha sido visitado durante este mismo periodo por 1,7 millones de usuarios de Xbox Live y a través del "Modo Fiesta" de la plataforma, los usuarios han disfrutado de sus películas hasta con 8 amigos conectados.

La experiencia Xbox 360 se expande con el creciente catálogo de juegos exclusivos de la consola, sumando nuevas incorporaciones como: "Forza Motorsport 3", "Lips Canta en Español", "Lips: Number One Hits","Halo 3: ODST" y "Left 4 Dead 2". También "Call of Duty: Modern Warfare 2" está batiendo todos los records, convirtiéndose en el título más jugado del momento: sólo el día 10 de noviembre más de 2,2 millones de personas estuvieron conectadas al mismo tiempo. Un nuevo record en Xbox Live.

Shaun White llegará a iPhone gracias a AMA

Ubisoft anuncia Shaun White











Snowboarding Origins para iPhone, creado gracias a la colaboración con Advanced Mobile Applications (AMA Ltd), empresa encargada del desarrollo y la publicación del juego en esta nueva plataforma.

Se espera que el lanzamiento de Shaun White Snowboarding Origins a nivel mundial tenga lugar en diciembre, siguiendo de cerca el lanzamiento de la versión para consola de Ubisoft. Este título sacará máximo partido a Shaun White con el iPhone reflect, e incluirá también el seguimiento de la comunidad de fans de Shaun.

Sonic Classic Collection en DS

Sega ha anunciado que por primera vez llegarán a Nintendo DS los videojuegos originales del legendario icono Sonic The Hedgehog a principios de 2010. Sonic Classic Collection es una recopilación de sus 4 primeras aventuras: Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3 y Sonic & Knuckles.

Sonic Classic Collection permitirá a todos los fans de Sonic, sean de la generación que sean, disfrutar de las primeras 4 emocionantes aventuras de Sonic en Mega Drive cuando tenía que recolectar las Chaos Emeralds y salvar el mundo. Optimizado para aprovechar al máximo la portátil de Nintendo, Sonic Classic Collection tendrá una nueva característica que permitirá al jugador guardar su partida en cualquier momento, una novedad que garantizará la diversión ¡estés donde estés! Los jugadores también podrán ampliar su conocimiento sobre su icono favorito gracias a todos los increíbles extras que ofrece el videojuego incluyendo videos y fotos coleccionables.

Halo Legends ya tiene fecha para Japón

La primera incursión del universo Halo en el anime ya tiene fecha de salida para el mercado nipón. Estará disponible el 16 de febrero de 2010 en Blu-Ray, DVD y plataformas digitales.

La versión en Blu-Ray tendrá un precio de 5.980 yenes y ocupará dos discos, mientras que la versión en DVD costará 4.980

Mercs Inc es como se conocerá la nueva entrega de Mercenaries, que estará desarrollado por los antiguos miembros de Pandemic Studios (en el estudio de Los Ángeles) bajo la batuta de Electronic Arts.
Se desconoce para qué plataforma está siendo desarrollado y cuándo saldrá al mercado, aunque ya está disponible el primer tráiler del juego



yenes y vendrá en tres discos.

Los estudios de anime Bones, Casio Entertainment, Production I.G., Studio4 C, y Toei Animation están colaborando en el proyecto.

Confirmada la fecha de Metal Gear Solid: Peace Walker

Konami Digital Entertainment GmbH ha anunciado hoy, que la próxima entrega de la saga Metal Gear Solid de Hideo Kojima, Metal Gear Solid: Peace Walker, llegará a España el próximo 27 de Mayo de 2010.

Diseñado especialmente para PSP, Metal Gear Solid: Peace Walker es el próximo capítulo en la historia del legendario experto en operaciones especiales, Snake (también conocido como Big Boss). El juego está dirigido por Kojima, quien realizó anteriormente Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Metal Gear Solid: Peace Walker se desarrolla en 1974, al final de la guerra fría, y cuenta con una nueva historia escrita por el creador del juego, Hideo Kojima.

Aprovechando todo el potencial de PSP, Metal Gear Solid: Peace Walkerda continuación a la exitosa serie en una nueva dirección con unos gráficos increíbles, desvelando nuevos secretos sobre ya conocidos adversarios y aliados,junto con una gran cantidad de nuevos personajes. El popular sistema de juego de infiltración, que ha establecido la serie Metal Gear Solid como un clásico moderno también se ha remasterizado, con Hideo Kojima y su equipo de Kojima Productions desarrollando unnuevo modo multijugador co-op, elemento que añadirá mucha más profundidad a las distintas misiones.

Call of Duty: Classic ya disponible

Call of Duty: Classic está disponible en Xbox Live por un valor de 1200 Microsoft Points y en PlayStation Network con un precio aproximado de 15€. Por primera vez, los fans de la saga Call of Duty podrán disfrutar de la experiencia de juego original en consolas de nueva generación.

Creado por Infinity Ward en 2003, el título clásico Call of Duty se ha hecho con más de 80 premios al Juego del Año y 50 galardones al Título elegido por los redactores. Aspyr es la compañía encargada de la distribución del juego para Xbox Live y PlayStation Network. El título se encuentra disponible como contenido adicional descargable en las Ediciones Coleccionista de Call of Duty: Modern Warfare 2.

EA anuncia un nuevo Medal of Honor

Por primera vez en los 10 años de historia de la franquicia, Medal of Honor abandona la II Guerra Mundial y transporta a los jugadores a Afghanistán. Electronic Arts acaba de anunciar que en 2010, Medal of Honor introducirá el Operador Tier 1, una entidad desconocida bajo la autoridad del Mando Nacional, que se encarga de misiones consideradas de alto riesgo. El equipo desarrollador ha trabajado junto con los Operadores Tier 1 de la Comunidad de Operaciones Especiales de Estados Unidos desde las primeras etapas de desarrollo, para que el juego sea lo más real posible. Medal of Honor nos introduce en una de las misiones más importantes del mejor grupo de élite - y nos hace partícipes de sus estra-

tegias, sus valores y de su compromiso profesional.

Medal of Honor se podría considerar el título con el mejor modo para un jugador del momento. El equipo creador de Medal of Honor, EA L.A., fue seleccionado cuidadosamente por Sean Decker, General Manager, Greg Goodrich Productor Ejecutivo y Rich Farrelly, el Director Creativo. Para recrear la experiencia de modo de un jugador en este juego, EA L.A. ha reclutado a los más expertos desarrolladores de multijugador de EA DICE. La unión de estos dos grandes estudios ha originado Medal of Honor. Y juntos han trabajado para reimpulsar esta fantástica saga.

Primeros detalles de Dead Space 2

Visceral Games y Electronic Arts han anunciado que la saga de terror Dead Space continuará con su secuela, Dead Space 2.

Isaac Clarke regresará en una nueva aventura con nuevas herramientas para desmembrar a los Necromorfos y nuevos personajes para explorar los escenarios de Zero-G.

"La infección sigue propagándose por el espacio e Isaac es la única persona capaz de contenerla", comentó Steve Papoutsis, Productor Ejecutivo de Dead Space 2. "En Dead Space 2 no todo es como parece. Esperad giros argumentales que os sorprenderán y un gran reparto de monstruos que os asustarán".

Estará ambientado tres años después del original y en la estación espacial Sprawl: "Un entorno orgánico, construido con cierto descontrol, y que se levanta alrededor de los fragmentos de una de las lunas de Saturno".

Isaac tendrá nueva habilidades, entre ellas un mayor control de la gravedad cero, pudiendo disparar mientras está en el aire. También hablará por primera vez en la saga.

En cuanto al multijugador: "Todo lo que puedo decir es que va a ser muy divertido, tendrás que desmembrar a tus amigos estratégicamente". Su salida está prevista para la segunda mitad del 2010 y llegará a X360, PC y PS3.

Yakuza 3 llegará a España

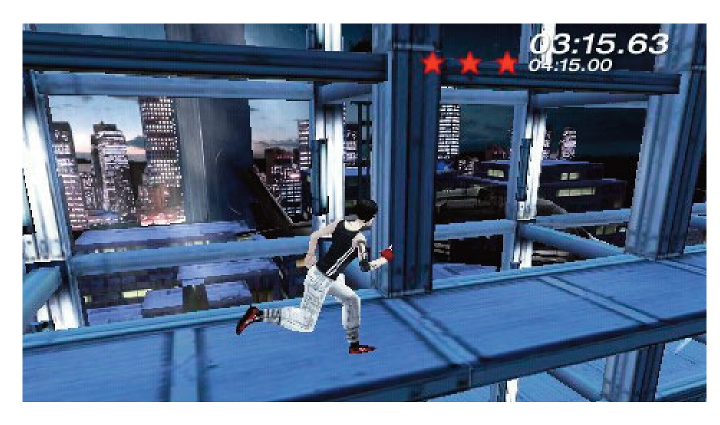
SEGA Europe y SEGA of America han anunciado que el éxito japonés Ryu ga Gotoku 3 será traducido para el mercado occidental y publicado cómo Yakuza 3. Con medio millón de copias vendidas en Japón, el videojuego ya goza de un grupo de fans fieles a la saga y ha logrado un estatus especial entre los seguidores de videojuegos en occidente como videojuego de culto. La decisión de exportar este título a otros territorios ha sido influenciada en gran parte por el entusiasmo demostrado por los seguidores de Yakuza en Europa, Australia y Estados Unidos. Yakuza 3 será exclusivo de PlayStation 3 y estará disponible en marzo 2010.

La serie de Yakuza es la creación de Toshihiro Nagoshi. Junto con la saga Yakuza, Toshihiro también ha creado la serie tan apreciada Super Monkey Ball y también ha trabajado en otros éxitos de SEGA tan conocidos como Daytona USA, F-Zero GX y Spikeout.

“Yakuza 3 era uno de los títulos más solicitados por la comunidad europea de SEGA, por lo que nos alegramos poder cumplir sus deseos.” dijo Gary Knight, Director de Marketing Europeo, SEGA Europe Ltd. “Aparte de adentrar aún más en el universo Yakuza, el equipo de desarrollo ha llevado PlayStation 3 a sus límites para crear un universo atractivo y sorprendentemente realista basado en la mafia japonesa.”

Yakuza 3 tendrá subtítulos en inglés, mientras las voces se mantendrán en su versión original en japonés, para ofrecer una experiencia más real.

Mirror’s Edge llegará a IphoneAunque la fecha de lanzamiento aún no está confirmada, parece que a lo largo del próximo enero estará disponible Mirror´s Edge en la AppStore. El juego será muy parecido a la versión flash que ya fue lanzada



Beaterator ya disponible en iPhone e iPod Touch

Rockstar Games y Timbaland han anunciado que Beaterator está ya disponible en App Store para iPhone e iPod Touch

"Nos alegra llevar Beaterator a las plataformas de Apple para que un nuevo público pueda experimentar sus capacidades creativas musicales únicas", declaró Sam Houser, Fundador de Rockstar Games. "La aplicación ha sido reformada por completo, para poder ofrecer una experiencia totalmente accesible e innovadora a los usuarios de iPhone y iPod".

Beaterator incluye miles de loops y sonidos creados por Timbaland y Rockstar, y pone en tus manos el poder de crear música a nivel profesional en un formato portátil, accesible y divertido. Esta versión de Beaterator para iPhone y iPod touch permite loops por capas y su transposición, cambiar sonidos con una completa suite de efectos o, entre otras muchas cosas, subir las creaciones al Rockstar Social Club para compartir con toda la comunidad online. Además, un interfaz totalmente rediseñado, encaja en perfecta armonía con plataformas basadas en funcionamiento táctil, para asegurar un control intuitivo y fácil de dominar.

Batman: Arkham Asylum 2 anunciado

Con el anuncio de Batman: Arkham Asylum 2 empezó la gala de los Spike Video Games Awards a través de un teaser protagonizado por el Joker.

Los chicos de rocksteady se encargarán de la secuela del aclamado título de súper héroes. De momento no se han dado detalles de la trama, pero suponemos que continúe en el final de la primera entrega con el objetivo de detener el nuevo diabólico plan del Joker.

Dementium II para Nintendo DS

La esperada secuela de la aclamada producción para NDS que combina a la perfección la acción en primera persona con el género survival horror. En esta entrega, el jugador se sumerge bajo el papel de William Redmoor, un paciente hospitalizado en un tétrico centro de tratamiento clandestino para supuestos delincuentes con brotes psicóticos. Llegará en 2010

Capcom anuncia FF Double Impact

Capcom ha anunciado el lanzamiento del videojuego descargable Final Fight: Double Impact a través de PlayStation Store y Xbox Live el próximo mes de abril de 2010. Esta entrega digital consta de dos títulos juegos arcade clásicos de Capcom, como son Final Fight y Magic Sword.

Final Fight presenta las apasionantes aventuras de Cody, Guy y Haggar – tres héroes de la lucha que recorren las calles infestadas de criminales de Metro City para salvar a la hija de Haggar de las garras del malvado Mad Gear. El juego contará con seis niveles plagados de peligrosos desafíos, en los que la única esperanza para la justicia subyace en las técnicas de combate únicas de cada personaje. Una oportunidad exclusiva para que los fans de Cody y Guy, dos personajes que también aparecerán en el futuro Super Street Fighter IV, revivan uno de los clásicos del mundo del entretenimiento.

En Magic Sword, los jugadores toman el papel de "The Brave One", un fiero guerrero que carga con la pesada losa de tener que limpiar las fuerzas malvadas de una antigua torre. Su cruzada hará inevitable el encuentro con la fuente de origen de este azote de la humanidad – el caballero oscuro Drokmar. Pero el miedo no será la única compañía del héroe, que estará arropado por ocho aliados.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN






GTM
awards
Los mejores juegos del
año elegidos por
nuestros lectores
patrocina:
GameStop®
power to the players™

GTM AWARDS '09

Nuestros lectores eligen los mejores juegos del año 2009

El año 2009 ha sido un gran año en términos videojueguiles. Las consolas de sobremesa han alcanzado su madurez tecnológica brindándonos autenticas joyas jugables y las portátiles han despertado del letargo que las tenia apartadas a un segundo plano. Sin lugar a dudas las ventas obtenidas en 2009 por cada plataforma explica la igualdad que existe entre todas las consolas y eso no hace otra cosa que beneficiarnos a nosotros, los aficionados y jugadores de videojuegos.

Desde Games Tribuen hemos querido premiar a los mejores juegos del año 2009, los juegos que nos han entretenido durante largas tardes, los juegos que han conseguido que el año 2009 se haya hecho un poco más llevadero gracias a ellos. Pero no sólo eso, también hemos creído necesario la creación de un premio a la mayor decepción en forma de videojuego, para que su creadores sean conscientes de que tienen a miles de jugadores esperando mayor calidad en su producto.

Estos premios no tendrían sentido sin vuestra colaboración, ya que nosotros exponemos mes a mes nuestra opinión en forma de análisis, por lo que os solicitamos vuestra opinión en forma de votos en nuestro foro.

Sin mas preámbulo, estos son los resultados de vuestros votos.



Mejor juego para sobremesa



Porcentaje de votos:



Disponible para:
- Playstation 3

Desarrolla:
- **Naughty Dog**

Distribuye:
- **Sony**

El ranking (top 5):
- Uncharted 2 (24.5%)
- Batman Arkham Asylum (17.9%)
- Modern Warfare 2 (15.1%)
- Assassin's Creed 2 (11.3%)
- Killzone 2 (9.4%)

Premio doble para Uncharted 2: Mejor juego del año y mejor juego para consola de sobremesa. Los chicos de Naughty Dog pueden estar contentos. Cuanto menos, los lectores de Games Tribune consideran su título el mejor juego de uno de los mejores años en cuanto a cantidad y calidad de títulos. ¡Felicidades!

Mejor juego de PC



Porcentaje de votos:



Disponible para:
- PC, PS3, Xbox360

Desarrolla:
- **Bioware**

Distribuye:
- **Electronic Arts**

El ranking (top 5):
- Dragon Age: Origins (36.1%)
- Left 4 Dead 2 (25.3%)
- Los Sims 3 (14.5%)
- Aion: The Power of Eternity (9.6%)
- Imperial: Total War (6%)

Bioware ha sabido demostrar su buen hacer en el género RPG. La buena ambientación que presenta el juego así como su larga duración y sus posibilidades jugables han hecho que Dragon Age Origins se convierta en el juego más valorado por nuestros lectores en la categoría de mejor juego de PC del año.

Mejor Juego Portátil



Porcentaje de votos: 

Disponible para:
- Nintendo DS

Desarrolla:
- Level 5

Distribuye:
- Nintendo

El ranking (top 5):
- P. L. y la Caja de Pandora(30.5%)
- Final Fantasy Dissidia (22.1%)
- Motorstorm Artic Edge (16.8%)
- Kingdom Hearts 358/2 Days (13.7%)
- Monster Hunter Freedom Unite (11.6%)

En ocasiones no son necesarios espectaculares gráficos y grandes presupuestos para conseguir realizar un gran juego. La innovación y los buenos momentos jugables son facetas realmente importantes en un videojuego. El Profesor Layton y la Caja de Pandora no ha resultado un producto de gran calidad técnica pero que ha sido capaz de encandilar hasta al jugador menos habitual de Nintendo DS. Sus interesantes desafíos así como la gran localización a nuestro idioma ha hecho que El Profesor Layton y la Caja de Pandora se haya alzado con el premio al mejor juego para consola portátil del 2009.

Mayor sorpresa del año



Porcentaje de votos: 

Disponible para:
- PC, PS3, Xbox360

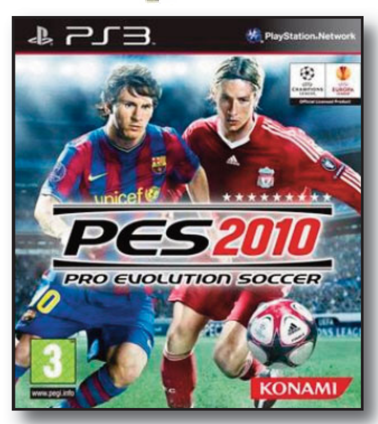
Desarrolla:
- Gearbox

Distribuye:
- 2K Games

El ranking (top 5):
- Borderlands (31.8%)
- DJ Hero (24.2%)
- Episodes from Liberty City (21.2%)
- Motorstorm Artic Edge (13.6%)
- Little King's Story (9.1%)

Gráficamente desenfadado a la par que impactante y bien acabadoUn estilo Shooter pero con interminables toques de RPG han conseguido encumbrar a Borderlands como la mayor sorpresa del año 2009 para los lectores de GTM. Como dijimos en nuestro anterior número, posiblemente uno de los mejores cooperativos jamás vistos. Sin duda, muy pocos esperaban que Borderlands alcanzase las cotas de calidad que finalmente ha mostrado.

Mayor Fiasco del año



Porcentaje de votos:



Disponible para:

- PS3, 360, PSP, Wii, PS2

Desarrolla:

- Konami

Distribuye:

- Konami

El ranking (top 5):

- Pro Evolution Soccer 2010 (37.5%)
- Batman Arkham Asylum (27.5%)
- King of Fighters XII (15%)
- Assassin's Creed: Bloodlines (12.5%)
- Fairytales Fight (7.5%)

El fantástico resultado conseguido por Fifa 2010 y las carencias continuadas de anteriores entregas han hecho que las mejoras introducidas en PES 2010 hayan sabido a poco a los seguidores de Pro Evolution Soccer. El juego de Konami necesita mejorar en todos sus apartados para volver a convertirse en el mejor simulador futbolístico del mercado y así lo han querido reflejar nuestros lectores otorgándole el premio al mayor fiasco del año.

Juego del Año



Porcentaje de votos:



Disponible para:

- Playstation 3

Desarrolla:

- Naughty Dog

Distribuye:

- Sony

El ranking (top 5):

- Uncharted 2 (24.2%)
- Modern Warfare 2 (16.7%)
- Batman Arkham Asylum (13.3%)
- Killzone 2 (9.2%)
- Dragon Age Origins (8.2%)

Los lectores de GTM habéis decidido que el juego del año 2009 sea Uncharted 2. Uncharted 2 sorprendió a propios y a extraños desde el primer tráiler en el que se mostró. Gráficamente apabullante, un apartado sonoro sobresaliente y jugablemnete impactante como ningún otro. Uncharted 2 no sólo ha conseguido la nota más alta otorgada por GTM durante el año 2009, sino que ha obtenido los premios a mejor juego del año y mejor juego para consola de sobremesa de parte de los lectores de GTM.



- txopo83
- fersitooo
- FranL2P
- padawan83
- pichabrava
- davideldezaragoza

¡Pronto nos pondremos en contacto con vosotros!



Lista de ganadores sujeta a cambios pertinentes


La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 8: 1991, llega el CD

1991, Llega el CD al videojuego

La batalla entre Nintendo y Sega, grandes juegos para todas las plataformas y tres consolas que incorporan el disco compacto como medio de almacenamiento, la revolución CD ha llegado al mundo del videojuego.

El disco compacto (CD) fue creado por el holandés Kees Immink, de Philips, y el japonés Toshitada Doi, de Sony, en 1979. Al año siguiente, Sony y Philips, que habían desarrollado el sistema de audio digital Compact Disc, comenzaron a distribuir discos compactos, pero las ventas no tuvieron el éxito esperado. En los primeros años de la década de los 80 se comenzaron a utilizar como soporte en el sector musical y en 1984 dan el salto a la informática con capacidad de 700 Mb en sus 12" de diámetro.

Hasta 1991 no se empieza a utilizar en el sector del videojuego, en el año que nos ocupa fueron tres las consolas que comenzaron a utilizarlo sustituyendo o complementando al, hasta entonces habitual, cartucho.



NEC lanzó una revisión de su consola Turbografx con CD, la Turbografx CD o PC Engine CD, le pesó demasiado el que arrastraba la arquitectura de su sucesora con un procesador principal de 8 bits, a pesar de ello vendió un buen número de unidades al ser la única consola del momento con un buen número de juegos eróticos en su catálogo.

Philips trató de entrar en el mercado de los videojuegos con su CD-i o CD Interactivo, se trata de un reproductor multimedia interactivo desarrollado y comercializado por Royal Philips Electronics N.V. Inicialmente se planteó como una plataforma para uso educacional y solo aparecieron unos pocos juegos, en su mayoría



La implantación del CD como medio de almacenamiento mayoritario vendría unos años despues pero en 1991 hasta 3 plataformas ya apostaron por él.



Nunca un videojuego ha creado un género y definido tan firmemente las bases del mismos como el Street Fighter II de Capcom.

Street Fighter II es la continuación de Street Fighter y fue el primer juego de la saga en alcanzar fama mundial e iniciador del fenómeno de los videojuegos en el género de la lucha.

Desarrollado por la empresa Capcom, cuenta con 8 personajes jugables a elegir, 4 jefes finales y un final diferente por cada personaje. En las recreativas poseía un control que, al igual que



su antecesor, utiliza combinaciones de la palanca y 6 botones para ejecutar ataques especiales durante la pelea, como el lanzamiento de bolas de fuego o "dragonpunch" tan copiados en los juegos que vendrían después.

Apareció en los arcades en marzo de 1991 en Japón, y enseguida para el resto del mundo. Sus primeras conversiones para consolas domésticas fueron para Super Nintendo y Sega Mega Drive (Sega Genesis en Estados Unidos) en ése mismo año. En los aspectos técnicos eran inferiores al arcade, pero la jugabilidad era también altísima, gracias sobre todo a una acertada implementación del sistema de control. Otras conversiones como la de ZX Spectrum o Commodore 64 sorprendieron por su parecido al concepto original y alta calidad dentro de las limitaciones hardware de las plataformas.

Pocos juegos han creado un género y definido tan firmemente sus bases como Street Fighter II, no hay más que ver que, 18 años después, el reciente SFIV no aporta nada nuevo, más que un mayor número de personajes y modos de juego y una mayor calidad técnica.

Street Fighter II fue un hito en la historia de videojuegos por muchos aspectos:

- Es la primera vez que se podía jugar con todos los personajes involucrados excepto los cuatro jefes finales (esto fue posible a partir de la Champion Edition).

- Como en su anterior versión, el perdedor en combate era golpeado y humillado.

- Cada personaje era distinto en poder, velocidad, técnicas de combate y cada uno tenía su propio fin en la historia. Algo inédito hasta ese momento.



- Gráficos extraordinarios para la época y un número impresionante de voces y temas.

- El control de los personajes era de una precisión nunca vista hasta la fecha en los juegos de lucha.

Street Fighter II fue el pionero de un género que después seguirían Capcom y otras compañías.

versiones de juegos de tablero. Cuando quisieron lanzar juegos convencionales otras plataformas más potentes y baratas habían copado el mercado.

Sega estaba decidida a plantar cara a la supremacía de Nintendo y el CD fue una apuesta más en su batalla. Sega Mega-CD es un periférico de hardware para la Sega Mega Drive que mejoraba su velocidad, así como sus capacidades gráficas y de sonido, y que la convertía en una plataforma multimedia, siendo capaz de reproducir música o incluso hacer de karaoke.

Las mejoras gráficas y de sonido en los juegos que se lanzaron para Mega-CD fueron espectaculares pero en su mayoría tenían un problema, una mala jugabilidad ya que muchos de sus títulos eran auténticos videos donde el jugador sólo escogía una opción y veía una secuencia u otra. A primera vista resultaba espectacular el avance tecnológico, pero respecto a la jugabilidad, dejaba mucho que desear, ya que eran los primeros "experimentos" que se hacían en este campo.El tiempo del CD aún estaba por llegar.

El gran pelotazo de Sega en 1991 fue el primer juego para Megadrive de su recien estrenada mascota Sonic, The Hedgehog. Se trata de un frenético arcade de plataformas en 2D en el que la diversión y la jugabilidad destacan aún por encima del excelente apartado artístico. Nuestra misión será salvar a los inocentes animales del planeta Mobius, que están siendo secuestrados por el Dr. Ivo Robotnik (también conocido como el Dr. Eggman), con la finalidad de introducirlos en robots, llamados Badniks los cuales serán usados para intentar conquistar el planeta Mobius. Para que estos planes del malvado genio fracasen, Sonic debe recolectar las 6 Esmeraldas Caos. Para muchos es el mejor juego de Sonic y uno de los mejores títulos de plataformas de la historia. Sega lo introdujo como juego que acompañaba a la consola en lugar de Altered Beast con la Megadrive o la Genesis.

1991 fue un buen año para la consola de 16 bits de Sega, recibió un buen número de títulos, muchos de los cuales fueron versiones de los mejores juegos de las consolas de 8 bits como Golden Axe II u Outrun. Podemos destacar también el Batman de Sunsoft, que en diversos medios han calificado como el mejor juego del hombre murciélago hasta el Arkham Asylum.



SNES comienza a recibir grandes títulos acordes a la potencia de la consola, Actraiser, Super Mario World, Thunder Spirits son títulos que ningún jugón debería dejar de probar. Pero el gran título de la consola de 16 bits en 1991 fue Super Castlevania IV, tomamos el papel de Simon Belmont, perteneciente a una familia de cazavampiros, cuya misión era destruir al temible Drácula con la

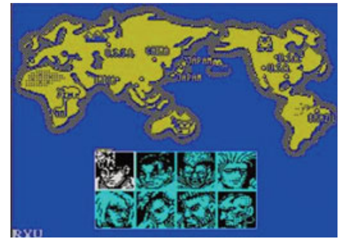


ayuda de su látigo y diversos objetos que iba encontrando por el camino, como cruces, agua bendita, etc. Un juego con un apartado artístico sorprendente para la época y una jugabilidad que aún hoy sacaría los colores a muchos grandes lanzamientos.

Así como la Master System de Sega estaba ya a estas alturas totalmente abandonada por las desarrolladoras, Nintendo consiguió mantener viva la NES unos años más con excelentes experiencias jugables como Donkey Kong Classics, NES Open Tournament Golf, Ultimate Stuntman o el gran Shadow of the Ninja, un arcade en 2D que se suele colar en las listas de mejores juegos de la historia.



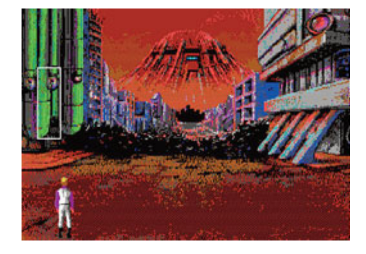
Sega y Nintendo mantienen también su dura pugna en el sector de las consolas portátiles, GameBoy gana a Game Gear por catálogo (en 1991 se lanzan más de 80 juegos para la de Nintendo y apenas 40 para la de Sega) y sobre todo autonomía, la GameBoy es mucho más portátil que su competidora.



Los ordenadores de 8 bits aún mantienen una pequeña pero fiel cuota de mercado y reciben ports de los juegos más exitosos de las consolas de Sega y Nintendo como la increible versión de Street Fighter II para C64 y ¡ZX Spectrum! No todos los jugadores de microordenadores dan el salto a la consola y encuentran su hueco en el PC que comienza una etapa dorada en cuanto a videojuegos se trata, apoyada en dos generos principales, aventura gráfica y estrategia.

Lucasfilms lanza la secuela del gran Monkey Island con título Monkey Island 2: Lechuck´s Revenge. Fue distribuida originalmente en disquetes, con gráficos VGA para luego ser distribuida por separado y más tarde junto con la primera parte, en CD-ROM. El juego tiene un inesperado final, del que se ha dicho que es el más desconcertante de la historia de los videojuegos.

Sierra contraatacó con la que para muchos, entre los que me encuentro, es su mejor título: Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers, lanzado en disquetes en marzo de 1991 y en CD-Rom solo un año después. Se trata de una absurda y desternillante aventura llena de guiños al cine de ciencia ficción al cual parodia. Pasará a la historia por ser



el primer videojuego en usar motion capture para la realización de las animaciones de los persona-

jes. Fue uno de los primeros juegos en llegar a un presupuesto de producción de más de un millón de dolares y vendió más que las tres primeras aventuras de Roger Wilco juntas.

La estrategia es el otro género que comienza a despegar en PC Compatibles, de 1991 podemos destacar el Civilizaton de nuestro personaje del año y el inclasificable Lemmings, un sencillo juego en el que debemos hacer llegar a un número de pequeñas criaturas hasta su refugio



teniendo que sacrificar algunos de los Lemmings por el camino por el bien de la comunidad, una idea brillante y una ejecución perfecta para un juego por el que no pasan los años.

Test Drive III de Accolade es un ejemplo claro de la mejoría de los juegos de simulación de conducción en pocos años, dejando atrás los frenéticos arcades como OutRun, las capacidades de consolas y PCs son capaces de comenzar a simular la realidad de conducir un coche, cuatro diferentes en TDIII.

No podemos dejar sin mencionar que 1991 es también el año de nacimiento de un personaje mítico en el mundillo, Apogee Software lanza el 1 de julio el primer Duke Nukem, un shooter en 2D de scroll lateral mejorable en muchos aspectos, pero que fue el primer videojuego protagonizado por el gran Duke.

TEXTO: J.BARBERÁN

El personaje: Sid Meier



Nació en Detroit en el año 1954 y ya desde pequeño su pasión era la construcción de maquetas de todo tipo: submarinos, aviones y trenes estaban en su cabeza hasta que en plena adolescencia descubrió los juegos de mesa, la pasión de su vida. Se decidió por estudiar informática, en una época todavía temprana para la industria en la que todo se reducía a favorecer procesos productivos. Pero también aparecían los primeros videojuegos y pensaba que sería interesante trasladar los juegos de mesa al ordenador.

Con veintiocho años, Meier apostó por la industria de los juegos de ordenador y llego a convencer a Bill Stealey, un comandante de la US Air Force, de que se podrían simular vuelos de avión en el PC. Sid Meier fundó MicroProse junto con Bill Stealey en 1982. La nueva empresa editaría simuladores de vuelo para Commodore 64, Apple II y máquinas Atari. Años más tarde evolucionarían al PC, Amiga y Atari ST.

Sid Meier decidió diversificar y que Microprose se dedicara a otros géneros. El primer juego de su carrera que tuvo cierta repercusión aparecía en las tiendas durante 1987 y fue Pirates! Desde entonces, la mayor parte de los títulos que firma el autor son sinónimo de calidad. Railroad Tycoon fue el primer juego de gestión que llevó el apellido Tycoon, algo bastante corriente en muchos juegos de gestión económica para ordenador.

Sid Meier pasará a la historia por una saga, Civilization, que es considerada por la crítica especializada como el máximo exponente en lo que respecta a juegos de estrategia por turnos.

En 1993 Microprose fue comprada por Spectrum Holobyte y tras terminar los últimos proyectos pendientes, Meier dejó MicroProse y en 1996 fundó Firaxis Games junto con el veterano de la industria Jeff Briggs. Microprose acabaría cerrando sus puertas en 2003. Firaxis supuso para Meier el cambio de la programación a un puesto de creativo, dando sus ideas a diferentes grupos de programación. En 1999 lo santificaron y entró en el "Hall of Fame" de la Academia de las Ciencias y Artes Interactivas por su trabajo en el desarrollo de la industria de los videojuegos. Fue el segundo programador en recibir tal honor tras Shigeru Miyamoto, de Nintendo.

La lista de títulos creados o concebidos por Sid Meier tiene más de 40 juegos entre los que destacan aparte de la saga Civilization clásicos como Pirates, F-15 Strike Eagle, Silent Service, Colonization, Sid Meier's Gettysburg! o Sid Meier's Sim Golf deporte y estrategia, un proyecto conjunto con la compañía Maxis.

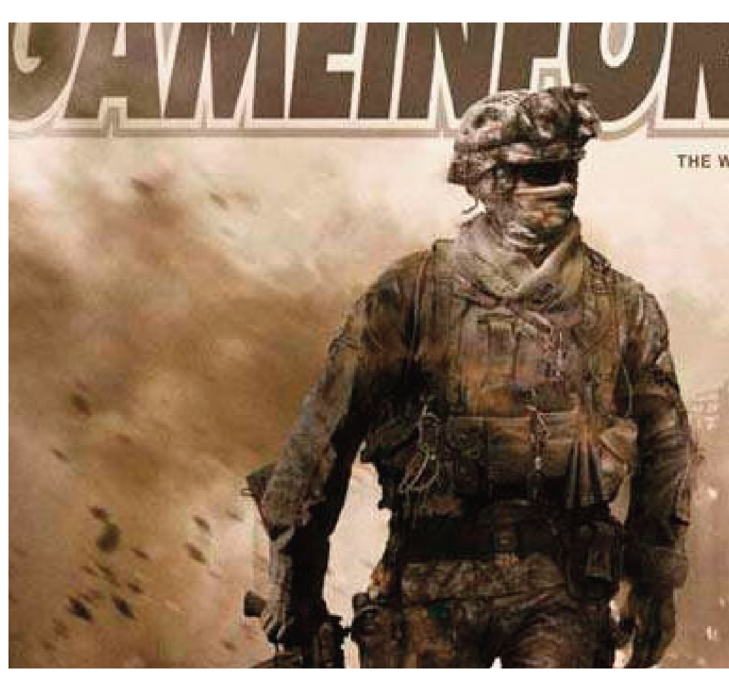
The Hype

El año del "hype"

Una de las cosas que te hacen ver la madurez de un mercado comercial es el presupuesto que manejan. Esto, en los videojuegos, se traduce en las expectativas que se encargan de inflar los respectivos departamentos de marketing (el conocido y horrible término anglófono "hype"). Y, personalmente, es algo que me cansa.

Es posible que no de importancia al mismo efecto en otras industrias. Al fin y al cabo, el cine, la música o la literatura no se salvan de esta herramienta de venta tan necesaria como pesada para el consumidor medio. Pero también es muy posible que mi anualmente creciente animadversión al "hype" en los videojuegos sea generada porque es el medio artístico con más dedicación por parte de los aficionados que por profesionales de la comunicación.

Y es que los blogs, los portales, y los programas de radio y televisión cada vez hablan más y más y más de juegos de los que todavía no han salido, y todos al final colaboramos en ello. Sí, no había nadie en el mundo que no estuviera convencido que Modern Warfare 2 iba a ser un gran juego, pero hubieron noticias del mismo al menos una vez por semana durante los tres meses previos a su lanzamiento. Una semana antes y después de dicho lanzamiento se hablaba en todos los medios a diario. ¡A diario! E incluso ahora, cuando ya se ha enfriado su meteóricas ventas, sigue hablándose del juego. Y quien dice Modern Warfare 2 puede también hablar de Bayonetta, Dante's Inferno, Uncharted 2, Killzone 2 o cualquier otra gran superproducción.



El eco que se ha hecho de Call of Duty: Modern Warfare 2 lo ha llevado a ser portada de las principales revistas del sector

Es normal, por lo tanto, que uno acaba apreciando más el título no tan conocido. Un simple y chabacano Wet o un increíblemente trabajado Arkham Asylum se me antojan caramelos más apetecibles que las superproducciones del año, superproducciones que llego a conocer de cabo a rabo un mes antes de su lanzamiento.

Este fenómeno, reconozcamoslo, es necesario para la subsistencia de la industria. Pero, ¿hasta que punto? El que me gusta llamar "efecto Modern Warfare 2" ha sido devastador. Muchas grandes producciones han decidido salir más tarde por culpa de sus previsibles enormes ventas. Probablemente algunos de ellos necesitaban esos tres o cuatro meses más en el horno, pero es indudable que de una lista de títulos como Alpha Protocol, Mass Effect 2, Bayonetta, Heavy Rain, Gran Turismo 5, God of War 3 o Bioshock 2, más de uno se retrasó por miedo a enfrentarse al gigante de los 200 millones de





dolares. Borderlands fue el único que tuvo pelotas a salir a pelear. Y se quedó solo. Y eso le ayudó a triunfar.

Este "efecto MW2" es preocupante. ¿Somos los medios (Game Over incluido) los responsables de esta situación? Hace muchos años que decidí pasar de crearme esperanzas exageradas en cualquier evento de esta industria (ferias, sistemas de hardware, y novedades); anualmente aumentan sus acciones para manipular las percepciones del jugador medio y así nos va: airadas discusiones en foros y blogs, donde si criticas un juego popular eres considerado un paria. Solo que este "código de honor online", esta "chiquillada digital", lo arrastra gente bastante crecidita, ya cercanos a los 30 por lo general.

Hay que intentar aplicar, si somos responsables de un

BAYONETTA™

altavoz de información sobre videojuegos, un poco de sentido común y no dejarse arrastrar por los fanatismos. Es muy, muy cansino ver en blogs reconocidos (y, ojo, no estoy despreciando su calidad en general) como pierden los papeles por determinados juegos. No me refiero a destacar sus virtudes, sino ser simples voceros de todas y cada una de las nimiedades que rodean a dicho producto: capturas nuevas, declaraciones vacías, vídeos sin interés grabados en ferias... Hoy día, los grandes títulos de la industria no venden por su nota: venden por su marketing. Y por marketing, me refiero a las notas de prensa, presentaciones, copias del juego y merchadising exclusivo con los que, con justicia, agasajan a la prensa. El problema es cuando la concesión de un medio se convierte en una pandemia. Si a Modern Warfare 2 todos los medios le hubieran cascado, finalmente, un 6 sobre 10, hubiera vendido prácticamente lo mismo. Porque la intención de compra se fijó en los compradores dos meses antes de su lanzamiento, y una (o dos, o quince) miserable(s) nota(s) no iba a hacerles cambiar de opinión, no iba a obligarles a reconocer que su interés fue una simple manipulación de las distribuidoras nacionales.

Mantened la calma, buscar información objetiva y mantened la cabeza fría. No caigáis en el juego cargante de la publicidad machacona del mundillo. O seréis otra víctima anónima del "hype". Con 70 € menos en el bolsillo.



TEXTO: ISAAC VIANA (ISAKO)

cedido por el podcast de game over



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

GTM Opina...

La Fauna de los Videojuegos (1): El Analista



José Barberán
Redactor de Games Tribune

Comenzamos en este número una nueva serie acerca de la fauna que puebla el sector de los videojuegos, lo hacemos con un perfil que, aunque no forma parte directa del mundillo, está muy ligado a él y en ocasiones proporciona tanta diversión como el mejor de los juegos, me refiero a los analistas de mercado.

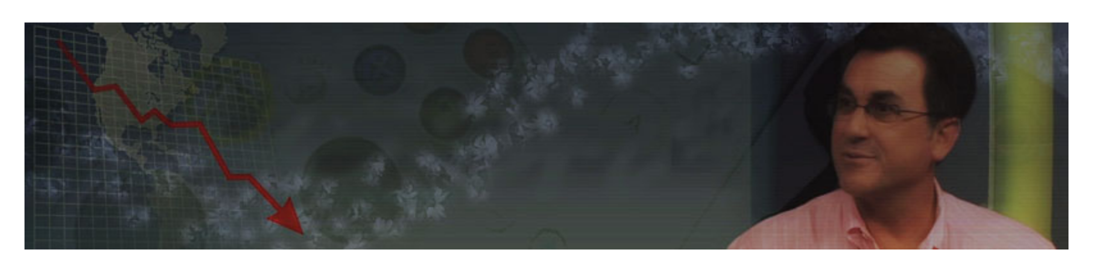
En cualquier sector hay especialistas que lo conocen perfectamente y se permiten el lujo de predecir cual va ser el futuro a corto, medio e incluso largo plazo. Las empresas del sector e inversores en general contratan los servicios de estos analistas porqué confían en su buen juicio a la hora de tomar las decisiones importantes. Un acierto mejora la imagen (y el caché) del analista y un fallo importante puede llevarle al paro.

El mundillo del videojuego "is different" en muchos aspectos y en este no iba a ser menos. El habitual anonimato de los analistas de otros sectores se convierte en el mundo de los videojuegos en un excesivo afán de protagonismo, están más preocupados por conseguir un titular que por acertar en sus pronósticos, los errores que en otros sectores condenarían al analista, en este lo convierten en una estrella y así hemos llegado a la creación de personajes como Michael Patcher o algunos otros. Analistas que aparecen semana sí y semana también en las secciones de noticias de todos los medios del sector, analistas que hoy dicen blanco, mañana dicen negro y cuando unos meses después la realidad se muestra gris, se echan todas las flores del mundo asegurando que una vez más han acertado.

No hay más que buscar en cualquiera de las páginas de videojuegos la cadena "analista" para ver algunas de las joyas que han ido prediciendo en los últimos tiempos, el fracaso de la Wii, las revisiones "adelantadas" del hardware de las consolas, las bajadas prematuras de precios, el lanzamiento de nuevos títulos de sagas consagradas, ... , son una mezcla de Rappel (por su indice de aciertos) y Belén Esteban (porque todo vale con tal de mantener su presencia en los medios).

Incluso cuando los análisis parecen tener un cierto fundamento lógico y estar basados en razonamientos que se pueden cumplir, la realidad se empeña en dejar en evidencia a los nostradamus del videojuego y sus predicciones no se cumplen. El gran Michael Patcher predijo hace unos meses el fracaso de Borderlands, lo justificó en que como shooter el público compraría Modern Warfare 2 y como juego de rol no podría plantar cara a Dragon Age Origins; los jugadores, que saben más de esto que Michael, valoraron Borderlands en lugar de compararlo y lo están comprando, dejando una vez más las predicciones de Patcher en el más absoluto de los ridículos.

Supongo (espero) que aparte de los que conocemos, habrá analistas serios que realizan análisis reales del mercado y aciertan en sus resultados, analistas a los que las grandes empresas contratan para determinar el camino a seguir, por algunas decisiones que toman en los últimos tiempos no estoy seguro al 100%.



GTM te desea



Feliz Navidad

GTM Opina...

La armonía en los videojuegos.



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

A título personal, el concepto de armonía en los videojuegos ha sido objeto de bastantes reflexiones. Un tema esquivo que hacía tiempo que quería tratar aquí.

Comencemos definiendo "armonía" en el contexto de los videojuegos. Así pues entendamos armonía como "Equilibrio perfecto entre los diferentes aspectos y elementos de un videojuego que garantiza una experiencia jugable plena".
Puede sonar un poco críptico, pero en realidad es un sencillo concepto con el que los jugadores ya estamos familiarizados.

Todo esto viene a santo de que, al irrumpir la new-gen, el salto tecnológico propició una evidente mejora gráfica, pero también un aumento de espacio de almacenamiento para añadir contenidos.

Partiendo de esa premisa imaginemos un Blue-Ray: 25 GB de datos en cada capa, lo que significa que caben aproximadamente 6 "Oblivions". Primera pregunta de la sección: ¿Os imagináis un juego con 6 veces más variedad que oblivion? Tanto si lo hacéis como si no: ¿Sería un buen juego?

Estoy de acuerdo en que a la hora de valorar las posibilidades de un juego influye mucho el tiempo del que se disponga. Alguien que apenas saque media hora al día para jugar probablemente preferirá una historia prefijada o un arcade a abandonarse a la inmensididad de Oblivion. Pero ignoremos momentáneamente este factor y centrémonos en el tema:
Al fin y al cabo esto es una columna de opinión, así que aquí viene la opinión:
Un juego no es mejor por tener más elementos. Afirmar lo contraria sería como justificar que un guiso está más rico por tener más ingredientes y no por el correcto equilibrio entre estos.
Ese equilibrio trascendiendo al ámbito videojueguil, es lo que llamamos armonía.

Vayamos ahora a la otra cara de la moneda. Definir la armonía no ha sido difícil. Pero poner ejemplos si que va a serlo. Se trata de algo muy subjetivo, experimentar ese equilibrio del que hablo depende muchísimo de cada persona. Conozco a gente que comparte mi concepto de "equilibrio" y no está de acuerdo con los ejemplos. Salvo con uno...

De modo que para terminar solo me queda recurrir a ese ejemplo extremo. Un ejemplo con el que creo que todos estaremos de acuerdo. El ejemplo perfecto, la armonía hecha videojuego:

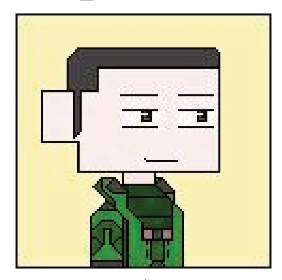
Hablo de Shadow of the Colossus. Solo dos armas y solo 13 enemigos. Si no conociéramos el juego todos nos reiríamos ante esas cifras, hasta el arcade más cutre es más variado.
Y sin embargo todos nos quedamos pegados a la pantalla dejando un reguero de babas a medida que se sucedían sus majestuosas secuencias. ¿Por qué? Armonía.
La armonía es como el oxígeno, se nota su ausencia, pero no su presencia.





GTM Opina...

Super Smash Bros Brawl es un juegazo



Roberto García
Redactor de Games Tribune

No puedo ocultar que el genero Beat´em up 1 vs 1 es uno de mis preferidos. Por mis manos han ido pasando todo tipo de sagas de lucha de este género, desde las clásicas que despuntaron con las 2D como Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters o Killer Instinct, a los mas actuales juegos 3D como Virtua Fighter, Dead or Alive, Soul Calibur o Tekken. Todas ellas tienen un estilo propio marcado y más o menos me han ido encandilando hasta engancharme a ellas.

El motivo de esta columna de opinión es hablar sobre la excepción que confirma la regla. Los juegos pertenecientes a la Saga Super Smash Bros nunca me han parecido tan completos como otros juegos del genero ya nombrados anteriormente, la simpleza en su control y el marcado carácter infantil habían hecho que encasillase a estos juegos como un producto orientado al publico casual, sin embargo durante este año 2009 me he dado cuenta que me equivocaba.

Hace dos meses me apunté a un torneo de Super Smash Bros Brawl y realmente no me esperaba lo que me iba a encontrar allí. Esperaba jugadores casuales aporrea-botones y me encontré con auténticos jugadores Hardcore que dominaban cada faceta del juego al dedillo. Los combates se desarrollaban en enfrentamientos de 1 contra 1, al mejor de 3 vidas y sin objetos.

Llegaba al torneo siendo un aporrea-botones más y salí de él siendo todo un experto en las jugarretas del juego creado por Nintendo. Evasiones y parrys estaban totalmente fuera de mi imaginación antes de entrar en el torneo y terminé el torneo haciendo uso e ellos casi como quien no quiere la cosa. Decir que finalmente quedé tercero manejando a Ike (por suerte aprendo rápido), pero salí impresionado por el uso que los jugadores hacían de Pikachu (ganador), Kirby (subcapeon) o Samus (cuarto clasificado), dándome cuenta de la multitud de posibilidades que atesora este juego en su interior y de lo diferente que resulta su estilo de juego en comparación con el resto de juegos de lucha.

Super Smash Bros Brawl es uno de los mejores juegos de lucha del mercado y poco tiene que ver con aquél simplón Smash Bros de Nintendo 64 que me hizo sacar percepciones equivocadas de una saga que ha sabido hacerse un hueco en el genero.
Por desgracia, me doy cuenta de que no soy el único jugador que excluía a esta saga de entre las mejores del genero y hace pocos meses no me sorprendía al leer como en la web especializada en videojuegos mas famosas del país hacían un reportaje sobre juegos de lucha y no hacían ni la menor referencia a Super Smash Bros Brawl. Mi recomendación es que no dejéis que os pase lo mismo e intentéis descubrí todas las bondades que atesora el estilo jugable del último Smas Bros os aseguro que valdrá la pena el esfuerzo.



GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

El fin del formato fisico



José Barberán

Redactor

Puede que lo que diga ahora sea entendido como un sacrilegio. Pero es fruto de la lógica y de la razón. En un mundo donde la accesibilidad y la oferta debe ser instantanea, lo físico no tiene sitio. Y se que esta afirmación va a levantar ampollas entre todos aquellos que nos consideramos coleccionistas. Pero no por ello podemos ponernos una venda en los ojos y vivir a espaldas de la realidad. Los tiempos cambian, y lo que prima es la adaptabilidad. Y si el mercado cambia, sus consumidores debemos hacerlo en la misma medida.

Hace 10 años era dificil concebir la situación actual de las consolas. Lejos del estigma de juguete, conforman una red propia intercomunicada que conecta a más de 60 millones de usuarios. Una masa que crece de manera exponencial año tras año, y que ya hoy mismo supera con creces la población de un país como España en una proporción que lo acerca a un ratio de 1.5. Nadie en 1999 hubiera podido vaticinar una situación semejante.

Y todo ello ha venido propiciado por el boom del ciberespacio. Cada día hay más hogares conectados a la red de redes. Y cada vez la oferta que ofrece es mayor y variada. Internet ya no es sólo la ventana donde poder ver porno a todas horas y de manera "casi" gratis. Lo que comenzó siendo una herramienta de trabajo, se ha acabado por convertir en muchos casos, en el propio trabajo. Y todo ello ha sido un paso natural. Tan natural que muchos de nosotros apenas nos hemos dado cuenta de ver como el tener una cuenta de hotmail era algo aparentemente inutil hemos pasado a cerrar compromisos y acuerdos estratégicos sin ni siquiera oir la voz de nuestro receptor.

Y todo ello propiciado por la premisa de la oferta y la inmediatez. Dos conceptos que poco a poco se van a ir abriendo paso en una industria tan eminentemente



tecnológica como ésta. Puede que a algunos esto les resulte algo triste. Pero estoy seguro que dentro de unos años veremos como un objeto inútil y absurdo el hecho de tener un soporte físico en nuestro salón. Y el mayor ejemplo de que ese paso se está ya dando lo tenemos en la música. Obviando el mal que hace la piratería a este mercado en concreto, la explosión que ha experimentado en volumen de ventas en los últimos años ya nos hace ver que no va a faltar mucho para que el tan temido día de la fabricación del último CD comercializable, acabe llegando.

El video bajo demanda cada vez comienza a obtener mayor cuota de mercado. Algunos aún lo tildarán de porcentajes residuales. Pero su evolución es la misma que la que ya vimos en la música hace no tanto tiempo. Y por su propio peso, acabará cayendo. No hace mucho vimos como los reproductores multimedia vendían más unidades que los consabidos reproductores "de toda la vida". Y todos vimos como el mp3 acabó por matar al discman.

La música ya ha evolucionado. El video está en proceso. Y el videojuego es su siguiente parada. Los tan manidos DLC's son la prueba evidente de que este formato de distribución tiene aceptación, es rentable y es accesible. La era digital ya no es una utopía. Es una realidad. Y estamos inmersos en una rueda evolutiva que no va a parar por mucho que nos neguemos. Y se que aún hoy alguno se atreverá a decirme que eso está muy lejos. Y se remitirán a restregarme el estrepitoso fracaso de PSP Go!. Pero puede que yo sea el único que no vea su fracaso en su concepto, sino en la propia naturaleza de PSP y su pésima trayectoria en los dos últimos años. Un producto que agoniza tanto en formato físico como en digital.

Sólo espero y deseo que esa llegada venga acompañada también por un descenso drástico en los precios finales de los productos. Pero eso ya sería predicar en el desierto.



Roberto García

Redactor Jefe

Está claro que el abandonar el formato físico en los videojuegos tiene muchos puntos positivos (especialmente para las empresas), pero también algunos negativos. Posiblemente ahorraríamos dinero en distribución, lo que afectaría de un modo u otro al precio final del producto, no tendríamos que ir a la tienda a comprar el videojuego deseado, disminuiría a priori la tasa de piratería en el sector y a demás ahorraríamos espacio en el salón.

Pero ¿de verdad quiere el sector del videojuego dar este salto?

Los coleccionistas preferimos tener nuestro juego físicamente, las ediciones coleccionistas venden en la actualidad como nunca antes. Los usuarios casuales prefieren ir a la tienda física a que un experto les venda lo que buscan antes que complicarse buscando un producto que no les va a satisfacer y las empresas distribuidoras quieren seguir vendiendo videojuegos en sus tiendas físicas, además de que el mero echo de que un usuario se acerque a comprar/vender un videojuego supone que vea las novedades en consolas y videojuegos, o lo que es lo mismo, un marketing gratuito e impagable para las empresas desarrolladoras/distribuidoras de consolas y hardware.

Pero no solo eso, ¿que pasaría con el mercado de segunda mano?

Por si fuera poco, la tecnología se nos queda pequeña en la actualidad y posiblemente se nos seguirá quedando pequeña en los próximos años. Aún recuerdo cuando salió a la venta Playstation 3 con un disco duro de 60GB por el “módico” precio de 600€, ¿imagináis cuanto podría costar con un disco duro de 1 TB pero sin lector Bluray?. Y eso que en el futuro probablemente comiencen a grabar Bluray de hasta 200GB llevando al límite el formato.

En definitiva, la distribución digital es un modelo de negocio interesante y que funciona a la perfección con móviles e incluso podría llegar a funcionar de un modo correcto en consolas portátiles, pero se me antoja demasiado pronto pronosticar que en unos diez años se acabará la distribución física de videojuegos ya que no son pocos los inconvenientes a solucionar. Es mas, posiblemente esta pregunta ya nos al hicimos cuando vimos las posibilidades online que brindaba la Dreamcast y aquí seguimos diez años después.

¿Llegará el día que compremos todos nuestros videojuegos Online?

Puede ser, pero posiblemente ese día también compremos toda nuestra ropa por internet y las tiendas de moda aún no se han echado a temblar.

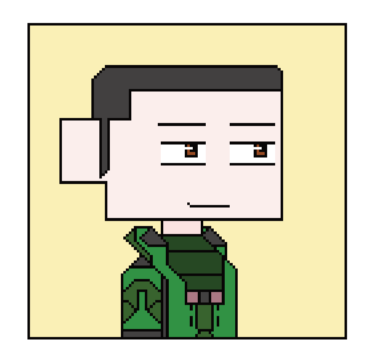
LIVES






Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com

¿Pero que c#~@?



ROBERTO GARCÍA
REDACTOR JEFE

Se confirma que el lanzamiento de PSP – 4000 no está previsto aún por Sony. En los últimos días circulaba por la red el rumor de que la maquina seria lanzada en breve debido a que aparecía listada como máquina compatible con un periférico de la empresa Accessories4Gamers.

Es increíble a la velocidad a la que viajan los rumores por la red y es que no es la primera vez que se desvela el lanzamiento de una nueva consola por medio de una metedura de pata de una empresa externa o por un pequeño detalle. Por esta vez el rumor no hay sido verificado pero ¿Cuánto tardará en aparecer el próximo? [probablemente hasta el día de los santos inocentes].

David Cage, director de Heavy Rain ha afirmado que él ya "no ve Heavy Rain como un videojuego al traspasar la mayoría de los paradigmas tradicionales de los videojuegos", pensando además que está mas cerca de ser una "pelicula interactiva". Concluye Cage indicando que "Si el formato es un éxito, posiblemente tengamos que encontrar un nombre diferente para este tipo de experiencias"

No podemos olvidar que Heavy Rain es uno de los proyectos mas importantes y prometedores que llegarán en exclusiva a Playstation 3. Esperaremos para determinar el resultado final que obtienen con Heavy Rain, pero desde GTM recordamos a el Sr Cage que la clave de los videojuegos es la diversión y el entretenimiento, si Heavy Rain se desliga de estos dos términos, probablemente no estemos hablando de un videojuego, pero por que probablemente estemos hablando de un gran fracaso.

Borderlands ha superado los dos millones de unidades vendidas, Se ha convertido en la nueva licencia de mayor éxito en 2009.

Desde GTM no podemos hacer otra cosa que celebrar estos resultados ya que habían sido varios los analistas de prestigio que habían pronosticado el fracaso en ventas de Borderlands pese a sus buenas críticas recibidas por parte de prensa y público. Recordamos además que Borderlands obtuvo la nada desdeñable nota de 90 sobre100 en el número 10 de GTM.



games Tribune Magazine



n nuestra web!

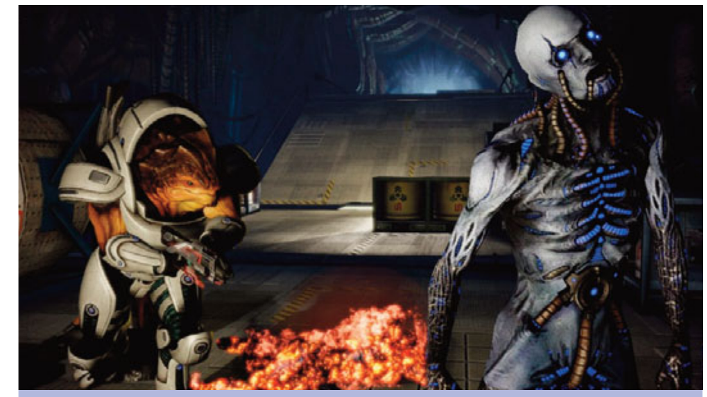
Mass Effect 2

El regreso de Shepard

La segunda parte de la obra maestra de Bioware promete ser mucho más espectacular, si cabe, que su antecesora. Sin lugar a dudas estamos ante uno de los juegos más esperados.

Hace unos días tuvimos la ocasión de probar la demo de esta esperada secuela en las oficinas de EA. Después de casi una hora de juego, pudimos llegar a la conclusión de que, el nuevo título de Bioware, tiene todo lo necesario para superar a su ya notable primera parte.

Su historia tiene lugar dos años después de la primera parte, más concretamente en el año 2185. Y Shepard, al que todos dábamos por muerto, volverá a ser el protagonista. Tras acabar, aparentemente, con los Segadores y los Geth, aparecen a



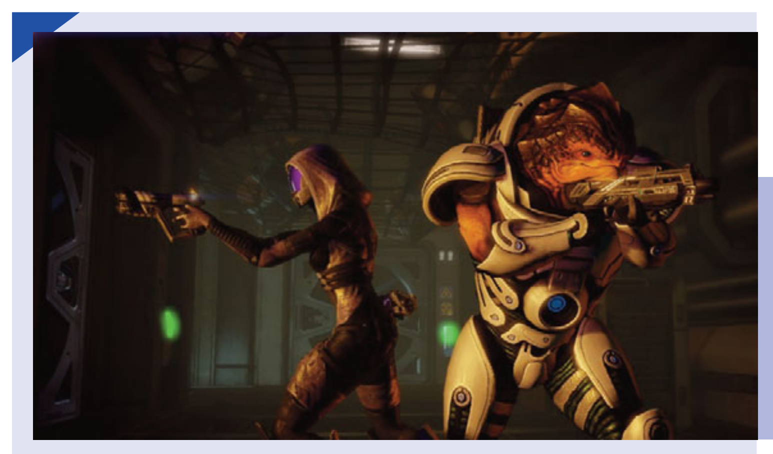
La ambientación será increible, en espacios cerrados, como las naves, veremos como predominarán la oscuridad y la tensión.

escena una nueva amenaza, los Collectors. Todo apunta a que esta nueva especie son los responsables de la exterminación de algunas colonias humanas. Por este motivo Shepard se adentrará en una arriesgadísima misión partiendo hacia territorio enemigo. Para llevar a cabo esta misión, tendremos que reclutar a gente y hacernos con una buena nave espacial.

Una vez puestos en situación, en cuanto a la historia, comenzaremos a desgranar todos los detalles de esta nueva entrega.

Comenzaremos por el completo editor de personajes. Mucho más elaborado que el anterior. Podremos elegir nuestro aspecto, origen, historia personal, el color y la configuración de nuestra armadura, de nuestra ropa interior, etc. Todo eso si decidimos comenzar una partida desde cero, por supuesto. Pero también podremos optar por importar todo nuestro perfil y logros del primer Mass Effect y volver a encarnar al héroe o heroína con el que completamos el primer arco argumental para engrandecer su leyenda y revivir los viejos tiempos.

El control de Shepard será de lo más intuitivo y sencillo. Con lo que manejar a nuestro personaje,



A parte de manejar a Shepard, deberemos contar con la ayuda de otros valientes compañeros.



apuntar y disparar no nos supondrá ninguna dificultad. Pero Mass Effect 2 es más que un shooter. Su gran tendencia hacia el rol hará que nuestro personaje refuerce o disminuya su elenco de habilidades, por lo que pueden cambiar de una partida a otra. A parte de esto, también podremos valernos de las habilidades de nuestros compañeros, a los que deberemos proteger. Los puzzles tendrán un hueco en esta aventura, nosotros tuvimos la ocasión de probar un par, el primero consistía en forzar una cerradura electónica, y el segundo, en hackear un ordenador. Su dificultad estaba muy bien ajustada y en algunos casos nos hicieron sudar. Otra parte importante del apartado jugable, son los cuidados díalogos y la toma de decisiones morales que tendremos que realizar durante el transcurso de los acontecimientos: ante una situación podremos cortar por lo sano, intentar solucionar las cosas con diplomacia o, incluso, interrumpir la conversación con acciones como disparar o despeñar a nuestro molesto interlocutor por el barranco más cercano.

Visualmente, el juego es una delicia para nuestras retinas. La iluminación, el diseño artístico y la animación estan muy cuidados. El juego muestra un acabado suave, fluido, estable y consistente. El detallado de los personajes, tanto principales como secundarios, asi como el de los enemigos, es de un nivel extraordinario, con una animación muy real y una expresividad facial sorprendente. Los escenarios también gozan de un gran nivel de detalle, se muestran sólidos y realistas.

La ambientación es otro apartado destacable. En este caso nos encontramos con un episodio mas amenazador y drámatico de la saga, con pa-

El apartado visual será brillante. Los personajes contarán con una excelente definición.

rajes helados y menos coloridos, que le darán un aspecto más oscuro.

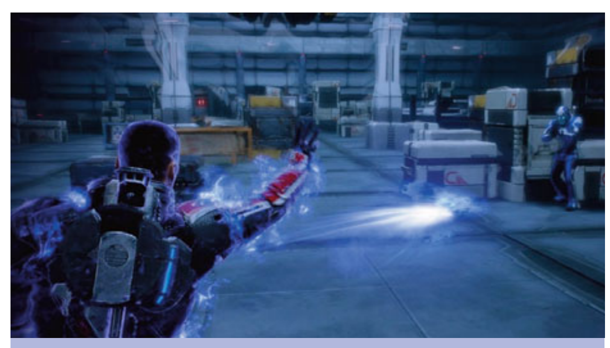
El componente estratégico y pausado de la primera parte sigue estando más que presente en esta nueva entrega, es más, se recomienda abordar el combate con la cabeza fría, predisposición a la cobertura y el despliegue inteligente, pero hay que reconocer que para aquél que pretenda ir al ataque diercto, Mass effect 2 es toda una mejora. Los tiroteos son de mucha mayor importancia, las armas se sienten más pesadas y satisfactorias, podremos apuntar y disparar a diferentes partes del cuerpo de los oponentes y éstos actuarán en consecuencia. La inteligencia artificial de los enemigos, por lo que pudimos ver en nuestro contacto con el juego, es ligeramente mejor a la se su antecesor, ahora obrarán de una manera coordinada y menos predecible, y el ritmo de los enfrentamientos está también mejor ajustado.

Para terminar, cabe decir que el aprtado sonoro nos dejo una buena sensación, aunque estaba en inglés, el doblaje encajaba a la perfección con los gestos de los personajes, lo que le daba una mayor dósis de realismo al título.

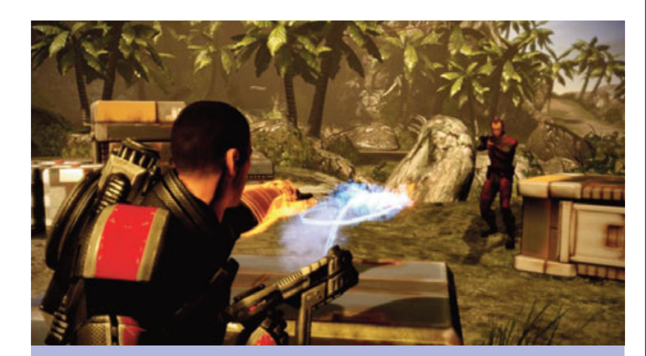
No nos cabe la menor duda, que esta nueva obra de Bioware estará luchando el próximo año por el puesto de mejor título del año.

Cuando todo apuntaba a que sería muy difícil sorprendernos, debido a que la primera parte era un excelente juego, los chicos de Bioware nos han vuelto a devolver la ilusión mostrándonos esta espectacular demo.

Comparando la de xbox 360 con la de pc, cabe destacar que la del segundo, nos ofrecía un nivel superior, aunque para jugarlo habra que tener un equipo con un alto rendimiento.



Aunque sigue teniendo una fuerte tendencia “rolesca”, se ha dado mucha importancia a los “tiroteos” . Tendremos un gran repertorio de armas.



Los escenarios serán muy detallados. Incluso en los espacios abiertos, tendrán una calidad y una solidez que nos dejarán una grata impresión.

Valoración:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un título tan acertado en el género como este. Si el acabado final no se va por otros derroteros, estaremos hablando de una obra maestra.

Habrá que esperar a su salida para poder afirmar todo lo expuesto anteriormente.

Sin lugar a dudas, estamos ante uno de los juegos mas esperados para la consola de Microsoft y los usuarios de PC.

TEXTO: JORGE SERRANO

Dante’s Inferno

El castigo de un cruzado.

El nuevo trabajo de Visceral Games, creadores de Dead Space, promete ser una gran aventura, donde lo grotesco, lo tenebroso y la acción desenfrenada estarán a la orden del día.

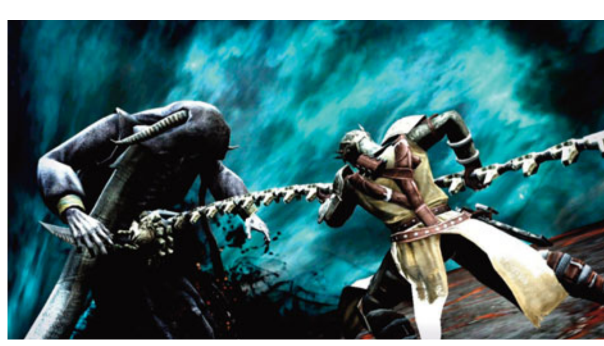


Tuvimos la ocasión de probar la demo de este espectacular título, del cual mostraremos nuestras impresiones a continuación.

Dante´s Inferno está basado en la gran obra literaria de Dante Alighieri, La Divina Comedia. Más concretamente en la primera parte del libro, el infierno, y los nueve círculos que lo forman: el limbo, la lujuria, la gula, la avaricia, la ira, la herejía, la violencia, el fraude y la traición. Es por estos lares donde Dante tendrá que buscar a su amada Beatrice.

Nuestro protagonista se presentará como un cruzado que luchará en nombre de la iglesia, obligado a matar a sus oponentes en las cruzadas, haciendo correr la sangre de estos.

Cuando llega la hora de su muerte, por una puñalada por la espalda en una de sus cruzadas, Dante se negará a ello, por lo que luchará con la mismísima Muerte. Si conseguimos vencerla, nuestro protagonista le arrebatará su más preciado bien, la guadaña. Pero aquí no termina el vía crucis de Dante, su amada ha sido cautivada por Lucifer y, como hemos comentado antes, aquí es donde comienza la verdadera aventura



Dante se enfrentará literalmente a la Muerte. Una vez acabe con ella, le arrebatará su bien más preciado: su debastadora guadaña.

en la que tendremos que adentrarnos en las entrañas del infierno.

Aquí es cuando nos encontraremos con una gran cantidad de condenados, monstruos y demonios, los cuales no dudarán en atacarnos. Para derrotarlos, nuestro protaginista contará con dos impresionantes armas, la ya mencionada Guadaña de la Muerte y la Santa Cruz de Beatrice. Con la primera podremos realizar una devastadora cantidad de ataques y combos, tanto a corta como a media distancia, mientras que con la Cruz realizaremos ataques a larga distancia en forma de ataques mágicos. A parte de esto, nuestro personaje podrá mejorar sus habilidades segun vamos avanzando en la historia. Estas habilidades tienen dos vertientes, la parte divina y la demoniaca. La evolución de estas habilidades dependerá de nuestra decisión con los enemigos, a los cuales podremos absolverlos o condenarlos. Gracias a esto, nuestro personaje podra conseguir ataques realmente devastadores.

Otro punto a destacar en los combates, son los momentos en los que necesitaremos la realización de los Quick Time Events para poder derrotar a los jefes finales. Estos provocarán un ataque fulminante.

Además de esto, en la demo, pudimos ver como Dante es capaz de someter bajo su control

El juego nos llevará a las mismísimas entrañas del infierno, aquí es donde nuestro protagonista deberá enfrentarse a una ingente cantidad de enemigos, para poder rescatar a su amada.

a imponenetes monstruos, para poder aprovechar su gran poder destructor, lo que nos quitará una gran cantidad de enemigos de un plumazo.

Tecnicamente, pudimos observar que el juego tiene un acabado sublime. Tanto es asi, que todo el juego

El acabado técnico de este título es sublime, con una gran fluidez y rapidez.

tiene una excelente fluidez, aún cuando aparecen en pantalla una gran cantidad de enemigos. Igual podemos decir de la texturizacion de todos y cada uno de los personajes que aparecen en el título, con mención especial para el protagonista y las grandes criaturas. En cuanto a los escenarios cabe destacar su cuidada ambientación y gran detallado. Esto nos transportará a un lugar lúgubre y siniestro, el mismísimo infierno. El único pero que le podemos poner es que, aunque deja algo de libertad, los escenarios son lineales.

Pero sin ninguna duda, el apartado que mas nos ha llamado la atención es su gran jugabilidad. Su control es sencillo e intuitivo, al poco tiempo de estar jugando, podremos realizar todo tipo de movimientos y combos de lo más espectacular. Dentro de este apartado también podremos ver como la reaccion de nuestro personaje será de lo más ajustada. Este ejecutará con una gran fluidez y rapidez todas y cada una de las ordenes que le mandemos desde el pad.

Otro apartado a destacar es la introducción de escenas cinemáticas, las cuales están muy bien representados y ayudan mucho al seguimiento de la historia. Visualmente estan muy cuidadas y detalladas,

La cifra: sesenta frames por segundo.

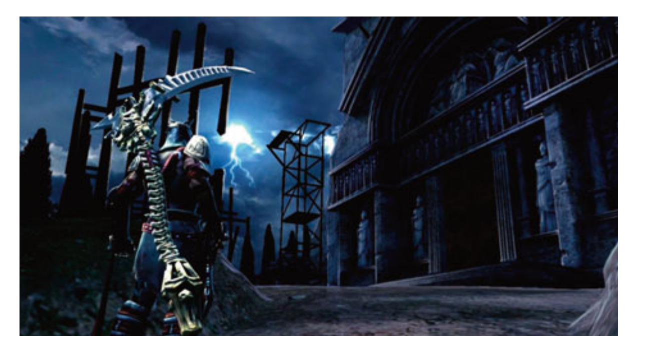
Los desarroladores han prometido que el juego irá a 60 fps estables a lo largo de todo el desarrollo de la aventura. Por lo que lucirá un despliegue de suavidad en los movimientos, velocidad en la ejecución, fluidez y continuidad en el desmembramiento de criaturas de lo más espectacular.

Todo esto será un punto a favor más a tener en cuenta en el apartado gráfico del juego.

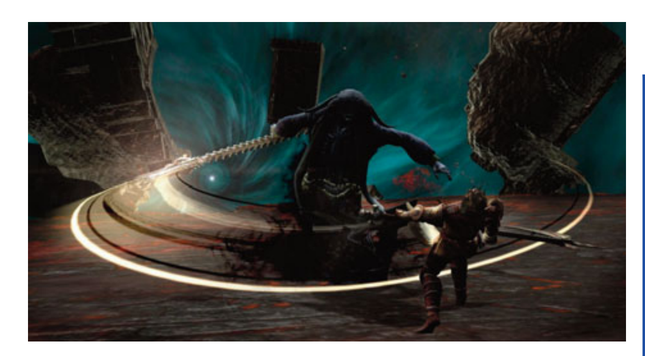
Sin duda parece que Visceral Games se ha tomado muy enserio el aprtado visual del juego, lo que es de agradecer por los usuarios de esta “nueva” generación de consolas.

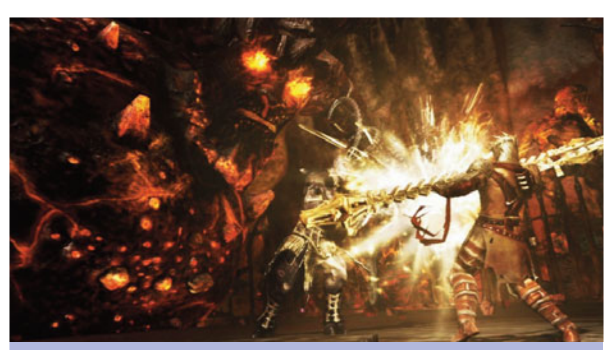
La cruz de Beatrice nos permitirá realizar ataques de fuerza divina que serán de gran ayuda.











El juego tendrá una magnifica ambientación de todas y cada una de las esferas en las que se basa el infierno creado por Dante Alighieri.

lo que aporta un plus al juego. Dentro de este apartado cabe resaltar la introducción de imágenes al mas puro estilo cómic, por lo que con esto y los videos, podemos decir que nos ayudarán a poder seguir de forma coherente la historia.

La banda sonora, con grandes melodías de corte épico creará, más si cabe, una gran ambientación.

Las comparaciones con God of War son inevitables, pero tendremos que esperar a la versión final del juego para ver si tiene personalidad propia. Algo que a nosotros ya nos ha demostrado de manera afirmativa.

El título tiene prevista su salida al mercado sobre la primera quincena de febrero de 2010. Por estas fechas veremos si estamos ante el gran título que, a priori, puede llegar a convertirse.

Valoración:

Sin lugar a dudas estamos ante una gran aventura, la cual estará en boca de todos en la fecha de su lanzamiento.

Aporta grandes dosis de acción y un apartado visual muy atractivo. Podemos decir, casi con total seguridad, que será uno de los juegos mas importantes del próximo año, gracias a su solidez y su consistencia. Aunque tendrá que competir con otros títulos como God of War.

TEXTO: JORGE SERRANO



Bioshock 2

De vuelta a Rapture convertidos en un Sr. Pompas

¿Jugaste al primer Bioshock? seguro que tú también te preguntaste que se sentiría jugando en el papel de un Big Daddy. 2K Games nos ofrece esta posibilidad y de regalo un multijugador en Rapture que promete y mucho.

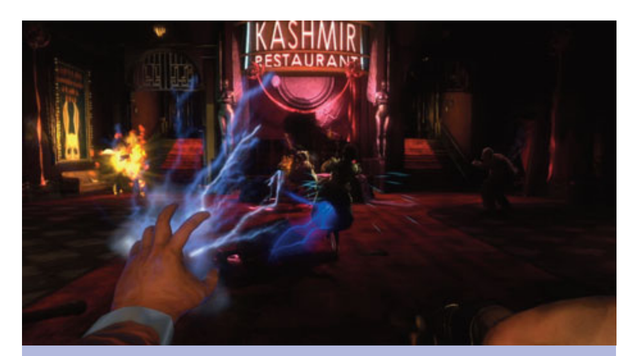
Reconozco que cuando leí por primera vez la confirmación de la noticia del desarrollo de la segunda parte del gran Bioshock no me hizo especial ilusión, casi me molestó. Una secuela tan seguida no era en ese momento una buena noticia, Bioshock es tan bueno que necesita tiempo para digerirlo y después rejugarlo. Con el paso de los meses se ha convertido en uno de los juegos que más espero para el año que viene y cuento los días para volver al agobiante y absorbente mundo de Rapture. La pregunta es ¿estará Bioshock 2 a la altura del primero o será un caso más de sobreexplotación de una franquicia de éxito?

Diez años después, tras los sucesos acaecidos en la obra maestra de 2K Marin, Rapture ha vuelto a convertirse en una extraña sociedad gobernada ahora por una Big Sister, una Little Sister que volvió a la ciudad subterránea tras secuestrar un buen número de niñas del mundo exterior, convirtiéndolas en nuevas little sisters. En esta ocasión tomaremos el papel de un Big Daddy, de hecho el primero que fue creado , que al tratarse de un prototipo aún mantiene la posibilidad de actuar bajo su voluntad. El hecho de controlar a un gigante con escafandra proporcionará nuevas experiencias como la posibilidad de controlar el potente taladro insertado en uno de los brazos o la capacidad para salir de la ciudad y movernos por el agua. 2K Games promete que el agua será un elemento mucho más determinante que en el primer título, en el que unicamente era testimonial, por ejemplo tendremos la posibilidad de romper los cristales de una sala inundándola con todos los personajes que

haya en es momento en la misma. Las armas y plasmidos no faltaran y su mejora será uno de los aspectos fundamentales a tener en cuenta para llegar a buen fin, aparte de los ya conocidos el estudio desarrollador promete agradables sorpresas. Se ha apostado por un entorno más agobiante y sobrecogedor que el de la precuela, acercando incluso el concepto al de survival horror o juego de terror, los nuevos splicers con nuevas capacidades tendrán buena parte de culpa, el resto correrá a cargo de la Big Sister que estará presente en todo momento y no solo al final del título, como ocurría en el primer Bioshock.

A nivel técnico Bioshock 2 promete mejorar la excelencia de su precuela, escenarios más detallados y recargados con un mayor número de elementos con los que podremos interactuar, una mayor variedad de enemigos con mayor detalle que en el primer Bioshock y un aspecto sonoro al nivel del mismo serán suficientes para que nuestra vuelta a Rapture no suponga una decepción, ni siquiera para los más exigentes en estos aspectos.

Una de las principales novedades de Bioshock 2 es la inclusión de un modo multijugador, 2K Marin ha reservado sus esfuerzos para el modo principal del título y han encargado a Digital Extremes (ya colaboraron en el primer Bioshock) la elaboración de un juego online a la altura de la saga. La acción se situa en este caso un año antes de los sucesos acaecidos en el primer Bioshock, justo cuando se produjo la Guerra Civil que dejó la ciudad tal y como nos la encontramos en el papel de Jack. En este caso nos pondremos en la piel de uno de los ciudadanos de Rapture y deberemos participar en diversos modos, algunos de ellos francamente originales. Este modo nos permitirá conocer algunos de los escenarios del primer Bioshock, en su máximo esplendor antes de la Guerra Civil y algunos sucesos acaecidos en Rapture.



La inclusión de un multijugador independiente de la trama principal puede dar a Bioshock 2 un enfoque muy diferente



Valoración:

Bioshock está considerado, por muchos, uno de los mejores títulos de esta generación. 2K Marin está trabajando duro para lanzar al mercado una secuela a la altura del juego que hizo famosa la ciudad submarina de Rapture. El giro de la historia en el modo principal y la inclusión de un multijugador que no tiene nada que ver con el mismo, parecen unas decisiones acertadas en esa linea. Parece que el entorno de la ciudad, el carisma de los personajes y la fuerza de la historia conformarán un título lo suficientemente sólido como para no defraudar a ninguno de los fans de la saga.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Army of Two: The 40th Day

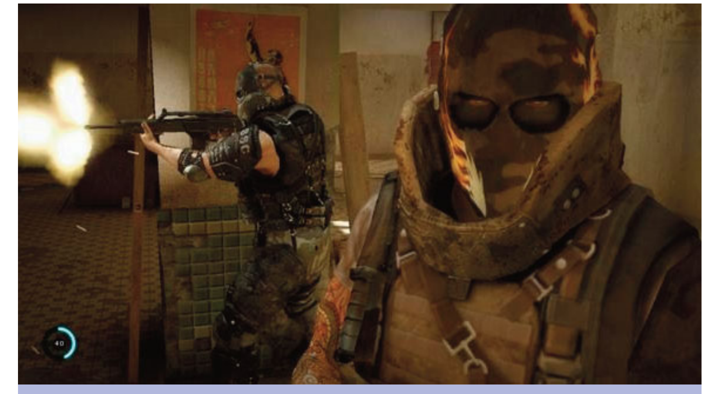
Tiembla Shanghai

La segunda parte de este shooter cooperativo en tercera persona está a la vuelta de la esquina. Y, según pudimos ver, ha mejorado bastante respecto a su anterior entrega.

El mes pasado ya os hablamos sobre este título que verá la luz en enero.

En esta ocasión os comentaremos las impresiones que nos dió la beta, ya muy avanzada, que pudimos pobrar en la sede de EA España.

Al llegar allí teníamos una expectativa muy alta sobre el juego y, la verdad, no nos defraudó. Este título tiene una gran dósis de acción, al más puro estilo de una gran producción holliwodiense, tiros, coberturas, apoyos y demás estarán a la orden del día.



En esta nueva entrega la cooperación tendrá una mayor importancia. Necesitaremos contar con mayor asiduidad de la ayuda de nuestro compañero

Una de las cosas que mas nos llamó la atención es el cuidado guión que tiene esta licencia, donde destaca la modificación de la historia mediante las elecciones que hagamos, como puede ser ejecutar o no a un sospechoso. En este aspecto prevalecerá la celeridad con la que elijamos la acción con respecto a nuestro compañero. Todo esto enlazado con escenas cinemáticas con el propio motor del juego e imagenes estilo cómic, lo que dan al juego una gran ambientación y un toque muy original.

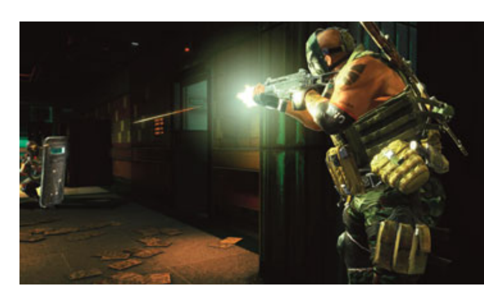
Gráficamente el juego raya a un nivel digno de lo que se espera en esta generación de consolas. Los personajes están muy bien detallados y sus animaciones muy fluidas, al igual que los enemigos y personajes secundarios. Los escenarios también tienen un gran nivel de detalle y solidez. La ciudad de Shangai esta muy bien representada, desde los callejones a los espacios abiertos, así como los objetos con los que tendremos que interactuar. Otro aspecto a destacar en este apartado son los edificios y los daños recividos por estos en las explosiones. En el nivel expuesto en la presentación pudimos observar como se nos venia abajo el edificio.

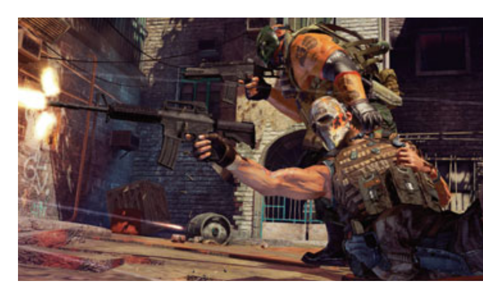
Del apartado jugable cabe destacar la buena reacción de los personajes y un sistema de control muy intuitivo, tanto a nivel individual como en el modo cooperativo, este último está muy bien integrado y sera vital en todo el juego, donde necesitaremos a nuestro compañero para poder avanzar a lo largo del juego, ya sea con otro jugador o con la maquina a nuestro lado. En este último caso hemos visto mejoras respecto al juego anterior, aunque debemos esperar a la salida al mercado de este título para sacar verdaderas conclusiones.

Sólo puntualizar que se nos dieron ciertos bugs y cuelgues en el juego que, aunque no fueron importantes, seguramente serán solucionados en la versión final.



Las ilustraciones, al mas puro estilo cómic, ofrecerán una mayor connotación a la historia del juego.





Valoración:

Verdaderamente este juego tiene todo lo necesario para convertirse en un título importante. Si no se tuercen las cosas y subsanan los pequeños defectos, podremos estar hablando de uno de los mejores shooter en 3ª persona del mercado. Así como de un juego en el que se le da importancia al modo cooperativo desde el primer momento.

Habrá que esperar a la salida del juego para ver si Salem y Rios nos convencen a base de grandes dósis de acción.

TEXTO: JORGE SERRANO

Alan Wake

El terror llega a nuestras consolas

Alan Wake es un thriller psicológico en el que deberemos ir resolviendo misterios para seguir avanzando en su profunda historia. Nuestro protagonista buscará a su mujer, que desaparece en extrañas circumstancias.

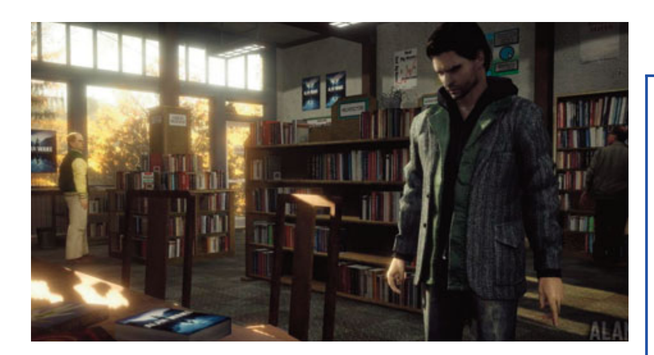


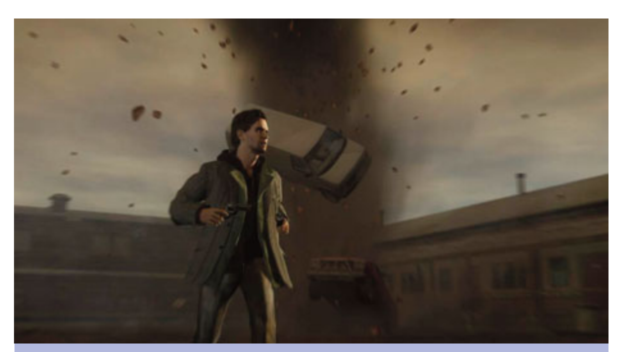
Alan Wake es lo nuevo de Remedy, los creadores de Max Payne. Lo cierto es que han soltado la información de este juego meticulosamente y a cuentagotas, pero ya podemos perfilar su argumento.

Esta nueva historia es un thriller psicológico que nos recordará en cierta medida a Silent Hill, y estará organizado por capítulos, como si de una serie de televisión se tratara. Alan es un famoso escritor de novelas de terror que pronto se ve envuelto en el mayor misterio de su vida. Su mujer y musa desaparece en extrañas circunstancias y él cae en un estado de depresión muy grande, lo que le hace viajar a Pride Falls, en Washington, para ser tratado en un sanatorio de sus problemas psicológicos. Allí conocerá a una enfermera muy parecida a su esposa y con ello comenzará a tener extraños sueños y atroces pesadillas que tratarán de manifestarse todas de la misma forma: intentando causarle daño a Alan. Curiosamente, estas pesadillas estarán relacionadas con sus obras de terror, así que nos espera un largo y sorprendente viaje en busca de respuestas.









Como podemos observar los escenarios estan muy detallados aunque la mayor parte del tiempo nos moveremos por escenarios oscuros.

Por lo poco que se ha dejado ver el juego, podemos afirmar que sus gráficos están a la altura de lo que se esperaba para un juego de nueva generación y el argumento seguro que no dejará indiferente a nadie. La profundidad del juego es uno de los puntos a destacar, ya que recorreremos escenarios muy grandes y veremos paisajes increíbles mientras vamos resolviendo, poco a poco, su historia. Sus creadores afirman que han querido distanciarse del típico juego arcade para ir un paso más allá y hacernos disfrutar a todos tanto de la historia como de la resolución de cada uno de los misterios que nos envuelven.

También cabe destacar su exclusividad solo para plataformas de Microsoft, puesto que saldrá primero para su consola de sobremesa Xbox 360 y tiempo después para PC, aunque se desconocen los requisitos necesarios para poder jugarlo. Suponemos que para poder disfrutar del juego en todo su esplendor necesitaremos una buena máquina.

Valoración:

Hacía mucho tiempo que no veíamos nada parecido en nuestras consolas y la verdad es que se agradece que vayan saliendo juegos de este estilo. Alan Wake será un juego oscuro rodeado de intriga, suspense y misterios acompañado de unos gráficos casi de película que nos harán disfrutar de él cada minuto que lo juguemos.

TEXTO: Marc Alcaina G.

Sonic & Sega All-Stars Racing

El Mario Kart de Sonic

Tras disputarle el oro olímpico en los Juegos Olímpicos de Invierno, Sonic se ha crecido y viene dispuesto a quitar a Mario el título honorífico de mejor juego de conducción arcade, y no viene solo ...

Sega parece querer exprimir al máximo el tirón comercial de su mascota más afamada, y tras la participación de Sonic en el título de los Juegos Olímpicos de Invierno junto a Mario, ahora le encargan la dura tarea de hacerle la competencia en el género de los arcades de conducción. Para ello han pensado en Sumo Digital, un estudio con experiencia en este tipo de juegos tras realizar el notable remake de Out Run.

La fecha prevista de lanzamiento es el 26 de marzo de 2010. La espera se hace larga.

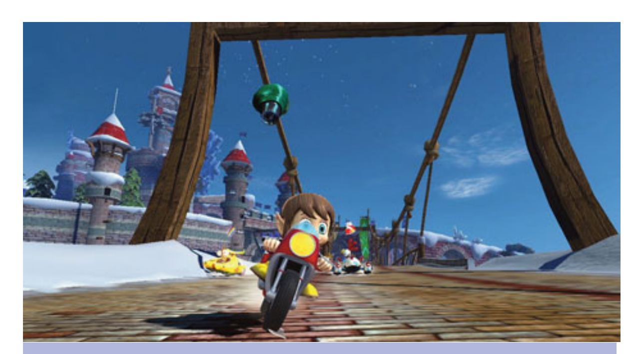
Bajo el título de Sonic & Sega All-Stars Racing llega un nuevo juego de conducción en el que no deberemos preocuparnos de complicados ajustes ni de la física de nuestro vehículo, simplemente correr a tope y recoger los items dispuestos por el escenario para mejorar nuestro coche o molestar a los adversarios durante un tiempo. La fórmula no es nueva y ya ha dado excelentes resultados en un buen número de juegos pero ¿estará Sonic & Sega All-Stars Racing a la altura de estos?

El pasado 24 de noviembre pudimos probar una versión beta del juego para diferentes plataformas en las oficinas de Sega y, teniendo en cuenta que es un producto aún en desarrollo, las impresiones fueron francamente buenas, unos excelentes circuitos plagados de detalles y guiños (aunque con algunos aspectos a mejorar) basados en los mejores juegos de la casa, un buen número de personajes con gran carisma, algunos de los cuales vuelven al panorama videojueguil tras años de ausencia (como Alex Kidd o Ryo Hazuki de Shenmue),









Sonic, Dr. Eggman, Ryo Hazuki, Alex Kidd, AiAi, Billy Hatcher o Amigo son historia del videojuego. Todos ellos son personajes jugables del título.

una jugabilidad destacable con una buena sensación de velocidad, una banda sonora y efectos de sonido a la altura de las mejores producciones de Sega y una gran variedad de vehículos y armas (diferentes para cada personaje) hacen esperar este nuevo título de Sonic con esperanza.

Cabe destacar la adaptación a cada una de las plataformas para las que aparecerá (PC, PS3, Xbox360, Wii y DS/DSi) y aunque en el concepto el juego es el mismo, se asegura por parte de Sega que no serán ports directos de unas a otras y que se aprovecharán las especiales características de cada una de ellas para lograr el mejor título posible para cada consola.

Parece que Sega y Sumo Digital tienen en sus manos todo lo necesario para lograr un buen título de conducción que apoyado en el carisma de los personajes que lo protagonizan lo convertiría en un éxito seguro de ventas. Seguro que ayuda el que vendrá totalmente doblado y traducido al castellano.

Valoración:

Arcades de conducción hay muchos pero hasta ahora ninguno ha conseguido desbancar al rey indiscutible, parece que solo Sonic puede plantar cara a Mario, y junto al resto de personajes de los mejores juegos de la historia de Sega llega dispuesto a alzarse con el Gran Premio de Mejor Juego de Conducción Arcade. El reto no es fácil pero lo que hemos podido ver hasta ahora invita al optimismo. El 26 de marzo de 2010 podremos comprobar hasta donde es capaz de llegar Sega en su apuesta en el género.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Metal Gear Solid Peace Walker

Uno de los juegos por el que recordaremos PSP

Al fin ha sido lanzada la demo europea de Metal Gear Solid Peace Walker, el juego llamado a ser uno de los referentes de PSP está cada vez mas cerca y parece que no va a defraudar a nadie.



Desde el día 18 de Diciembre está disponible en la PSNetwork la demo de Metal Gear Solid Peace Walker y hemos querido aprovechar el material ofrecido por Konami para realizar un avance de lo que será el próximo juego del universo Metal Gear.

Recordemos que en el desarrollo de Peace Walker están trabajando gran parte del equipo de desarrollo de Metal Gear Solid 4 por que es una garantía de éxito, además Hideo Kojima se refirió a Peace Walker como el juego que podría ser nombrado como Metal Gear Solid 5, puesto que no se están escatimando recursos en él y su guión pertenece a la trama principal de la saga Metal Gear.

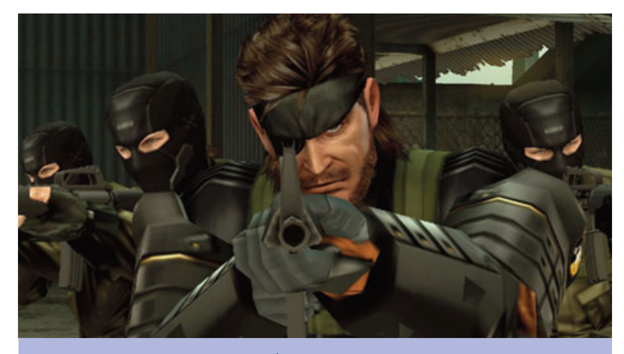
La demo nos cuenta como se ha detectado una alerta nuclear en Costa Rica y la posibilidad de que exista un nuevo modelo de Metal Gear, el cual seria el encargado de encabezar el golpe de estado. El protagonista del juego es Big Boss y en el trascurso del mismo descubriremos nuevos detalles sobre la misteriosa vida de este personaje y su relación con Outer Heaven.

El apartado gráfico que muestra la demo es asombroso, lle-









El multijugador estará muy presente en esta nueva entrega de MGS, aunque por lo visto en la demo también podremos disfrutarlo en solitario

vando al límite la potencia de PSP y dejando atrás todo lo visto en esta consola. Por momentos pensaremos que el motor gráfico del juego supera ampliamente lo mostrado en Metal Gear Solid 3. El apartado sonoro y jugable siguen en la línea de anteriores entregas de la saga aunque se ha ajustado el control para que se adapte del mejor modo posible a las características de PSP.

En la demo podremos disfrutar de 4 misiones, la primera se trata de un tutorial donde aprenderemos las nociones básicas en el control de Snake.

La segunda misión tiene como objetivo neutralizar una unidad de mercenarios en la Jungla Eastern Limón de Costa Rica.

La tercera misión hará que nos infiltremos en una base enemiga en el Volcán Irazú de Costa Rica.

Finalizaremos la demo derruyendo un tanque enemigo en Eastern Limón, Costa Rica.

Todas las misiones se pueden completar en modo cooperativo o en solitario.

Valoración:

Las primeras impresiones no podrían ser mejores. El apartado gráfico mostrado en la demo demuestra lo que puede dar de sí aún PSP y el resto de los apartados del juego mantienen la línea de sus anteriores entregas. Por si esto fuera poco, se ha querido profundizar en las posibilidades multijugador de PSP lo que hará que descubramos una nueva faceta en los juegos Metal Gear.

Todavía hay que esperar a mediados del año 1010 para disfrutar completamente de este juego, pero si las promesas se cumplen y el resto del juego mantiene el tipo de los cuatro primeros niveles mostrados en la demo, estaremos ante uno de los mejores juegos que podremos disfrutar en PSP.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA



GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: Platinum Games · distribuidor: Sega · género: Hack&Slash · textos/voces: cast/ingl · pvp: 59,90 € · edad:+18

Bayonetta

El alter ego femenino de Dante

¿Existe el juego perfecto? Bayoneta ha sido el juego que posiblemente se ha llevado más dieces de esta generación, ¿pero es realmente merecedor de tal calificación?



Bayonetta ha sido uno de los juegos sobre los que más se ha hablado en los medios durante los últimos dos meses, en especial después de sus puntuaciones de 40 sobre 40 en la famosa revista japonesa Famitsu y un 10 sobre 10 en Edge. No podía ser casualidad que dos de los medios más prestigiosos del sector de los videojuegos plantaran una nota de PERFECTO a un mismo juego, se nos venía encima una nueva obra maestra.

Y es que no podía salir un mal juego estando detrás el mismísimo Hideki Kamiya, director de títulos tan destacables como Resident Evil 1 y 2, Devil May Cry, Viewtiful Joe o Okami. Dejando atrás su época en Capcom y habiendo perdido los derechos de la mayoría de sus franquicias, desde Platinum Games decide apostar un título totalmente nuevo: Bayonetta.

No podía salir un mal juego estando detrás el mismísimo Hideki Kamiya, director de títulos como Resident Evil 1 y 2, Devil May Cry o Okami.

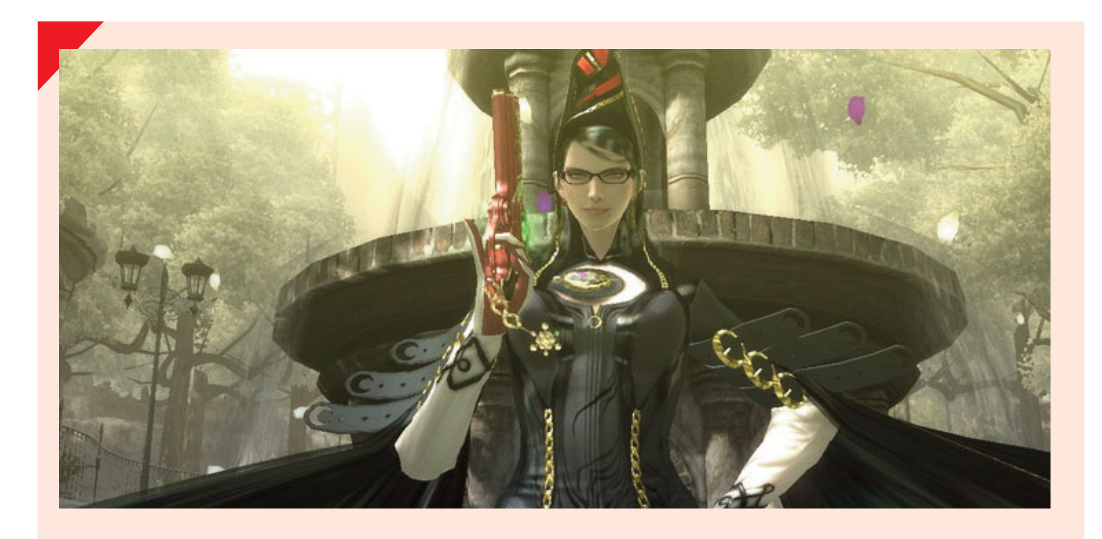




Empecemos hablando de su protagonista. Sin duda alguna, uno de los personajes más carismáticos vistos en el mundo de los videojuegos. Por hacer un símil, viene a ser el alter ego femenino de Dante de Devil May Cry. Bayonetta es una bruja cuya vestimenta resalta sus curvas de una manera exagerada y con un carácter de lo más vacilón. No dudará en hacer uso de sus mil y una posturitas estudiadas al detalle para hacerse la malota. Nosotros como espectadores, disfrutaremos del show desde los ángulos de cámara más próximos a las curvas de la protagonista. Cierto es que el juego está lleno de erotismo y vaciles, pero nuestra bruja está lejos de ser un personaje plano o un mero reclamo sexual. Bayonetta derrocha simpatía por su forma de ser tan característica y conseguirá arrancarnos alguna que otra risa.

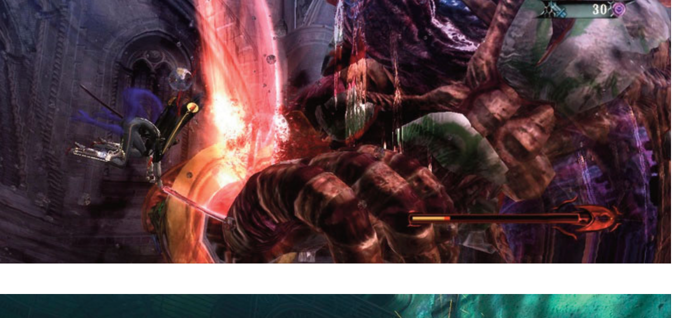
Bayonetta bebe de uno de los más grandes: Devil May Cry. El parecido con éste salta a la vista en la mayoría de apartados.

Siguiendo los pasos también de Dante, el juego que protagoniza este singular personaje es otro Hack & Slash. O lo que es equivalente, un titulo de avanzar por pantallas derrotando a enemigos realizando combos machaca botones y piruetas. Los aficionados al género verán rápidamente que el juego está directamente influenciado por el ya mencionado



Detrás de el físico de Bayonetta se encuentra un personaje que derrocha simpatía y carisma. No todo son vaciles y movimientos sensuales en la bruja protagonista.









Devil May Cry.

Por un lado, nuestro arsenal combina un arma principal, generalmente de filo, con armas de fuego. El número de armas es bastante elevado y cada una dis-

Bayonetta no aporta nada nuevo en cuanto a jugabilidad, pero sí mejora lo visto en títulos similares.

pone de sus combos. Podremos equipar además un arma en las manos y otra en los pies buscando la combinación que más nos guste. El sistema de combos no aporta nada nuevo, pero si es cierto que mejora lo visto en juegos similares dando la opción de acabar nuestra combinación de botones con ataques críticos espectaculares.

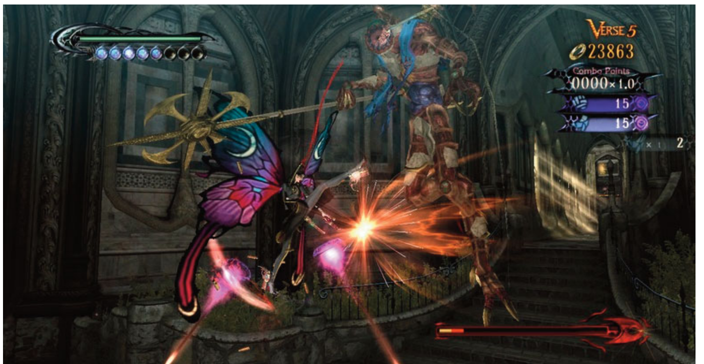
El desarrollo del juego también es calcado. El juego se divide en capítulos plagados de enemigos con un avance bastante lineal. Mejorando este sistema se ha dividido cada uno en subcapítulos o situaciones, que constan de un puzle, una situación de riesgo o un conjunto de enemigos a derrotar. Dependiendo de nuestra habilidad se nos irán otorgando medallas. No es necesario acabar todos los subcapítulos cara concluir un nivel, y de hecho, algunos de ellos están bastante escondidos. Este añadido nos invita a rejugar el juego en busca de situaciones pasadas por alto.

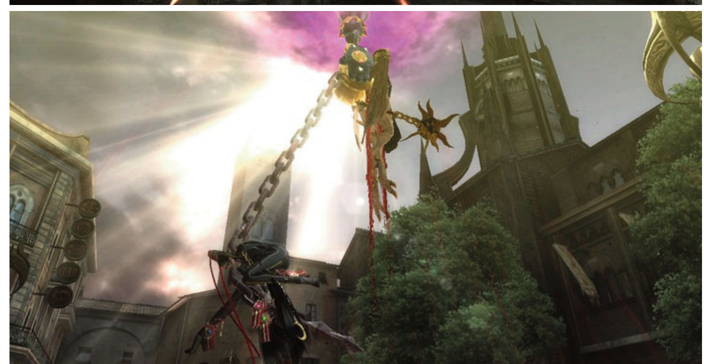
Algunos capítulos consisten simplemente en derrotar a un enorme enemigo. Son sin duda los capítulos más divertidos del juego. Su exagerado tamaño nos obligará a ir adoptando diferentes estrategias a medida que debilitemos sus puntos débiles. Dentro de estas batallas podremos invocar algunas criaturas del inframundo pulsando botones en momentos determinados, acabando el combate siempre de la manera más espectacular posible.

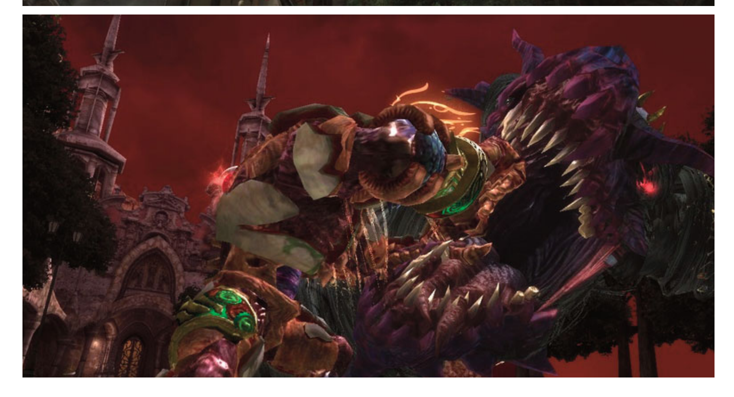


Algunos capítulos consisten simplemente en derrotar a un enorme enemigo. Son sin duda los más divertidos del juego.









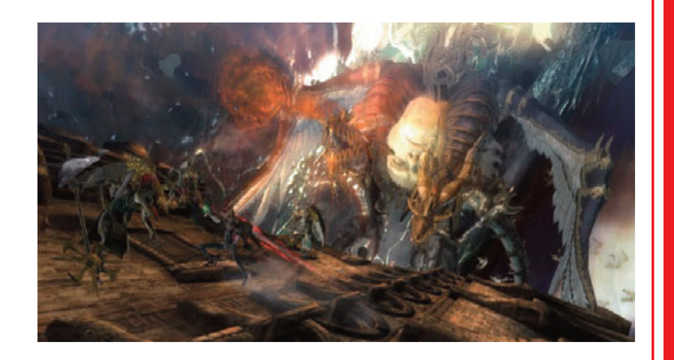
También curiosos son los capítulos donde se da una vuelta de tuerca a la idea principal y se nos da la posibilidad de conducir una moto o cabalgar un misil. La jugabilidad es sencilla, siendo prácticamente un minijuego. Algunas se alargan más de lo que deberían y terminan haciéndose monótonas y repitiendo la misma situación una y otra vez. La idea es buena, pero la duración de estas pantallas resulta inapropiada.

La historia nos mete en la típica trama de la lucha entre el bien y el mal. Poco voy a hablar de este aspecto ya que pese a estar bastante trillada la idea, es otro apartado que también han mimado mucho. La trama se desarrolla de forma uniforme intentando que no queden hilos sueltos. Especial mención a un final que parece más sacado de

La historia de Bayoneta es bastante típica, pero en Platinum Games han mimamdo mucho su desarrollo. El final parece más sacado de un jRPG que de un juego de acción.

un jRPG que de un juego de acción. También se ha cuidado mucho el trasfondo de la historia. A medida que avancemos iremos encontrando documentos que hablan de tiempos pasados, explican detalles de la ciudad donde se desarrolla la historia o enlazan puntos clave.

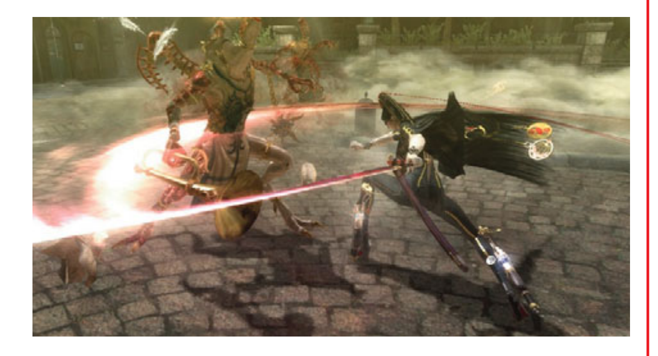
Para acabar de alabar este juego, el apartado técnico también es bastante destacable, aunque no tanto como los puntos anteriores. Las animaciones de



La banda sonora de Bayonetta es espectacular. Entre otros temas destacables, encontraremos varias versiones del clásico "Fly me to the moon".

Bayonetta están cuidadas hasta el último movimiento de nalgas, los enemigos finales son inmensos, pero mientras algunos escenarios sorprenden a la vista, otros andan algo escasos de detalles. El apartado artístico también es espléndido. En líneas generales el balance es positivo, pero no está a la altura de maravillas técnicas como Uncharted 2, Modern Warfare 2 o Gears of War 2.

Como podéis ver Bayonetta es un gran juego, ¿pero merece realmente un 10? En nuestra opinión, no por dos motivos. El juego está cuidado hasta el mínimo detalle, pero no aporta absolutamente nada nuevo. Se limita a mejorar lo ya visto en otros juegos del mismo género. Si te gustan los Hack & Slash, disfrutarás mucho con Bayonetta. Si no te gustan, no encontrarás nada que te haga cambiar de opinión. El segundo motivo es el ya mencionado apartado técnico. Bueno, pero mejorable. Concluyendo, Bayonetta es una de las mejores formas de empezar este año 2010 en el que nos esperan grandes títulos. Un juego largo (unas 12 horas), profundo y bastante rejugable. El mejor Hack&Slash hasta la fecha.



Conclusiones:

Bayonetta llega como una nueva franquicia dispuesta a liderar el género de Hack & Slash. Un juego cuidado y mimado hasta el último detalle. Imprescindible.

Alternativas:

En esta generación de consolas encontramos grandes juegos como Ninja Blade, Ninja Gaiden 2 o Devil May Cry 4. Pronto llegará también el esperado God of War 3.

Positivo:

- Cuidado hasta el último detalle
- El carisma de su protagonista
- Banda sonora espectacular
- Una delicia jugable

Negativo:

- No aporta nada nuevo

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	100
duración	90
total	93

Una segunda opinión:

Bayonetta es un juego 100% japonés, tanto en concepto como en historia. Y también es uno de los mejores juegos para la actual generación que nos llega de esas tierras.

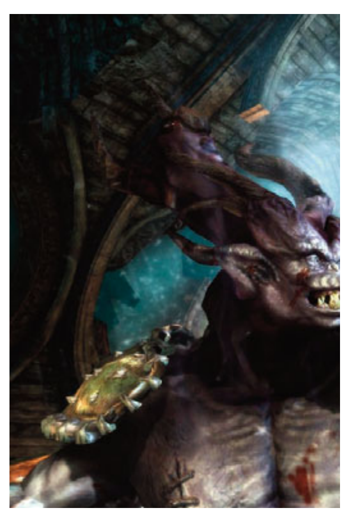
Gonzalo Mauleón

desarrolla: bioware · **distribuidor:** electronic arts · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Dragon Age: Origins

Viaje a la fantasía

Tras casi ocho años de desarrollo, Bioware ha dado salida al que por pleno derecho, es el heredero del magnífico Baldur's Gate. Leyenda, mitología, exploración, táctica y lucha, se funden para conformar Dragon Age: Origins



Casi una década de desarrollo, para acabar conformando una juego de rol que pasará a los anales de la historia. Estamos, sin ninguna duda, ante el juego del año en PC. El mejor juego de rol del año en cualquier plataforma que se precie. Un mundo mágico y misterioso, donde las peores pesadillas acechan en cada esquina. Un lugar reservado sólo a los héroes.

Sería injusto no alabar el inmenso trabajo de guión que se mueve tras esta obra descomunal. Puede pecar de soberbio, pero su universo está tan perfectamente engarzado, que las forzadas reminiscencias a la archiconocida obra de Tolkien, y que han servido de punto de inspiración de tantas obras posteriores, son perfectamente equiparables en documentación y grandiosidad. Todo en este mundo tiene su razón y porqué. Y todo ello es palpable desde la primera hora de juego.

El grandioso trabajo de documentación se puede ver a cada paso que se da por este maravilloso mundo. Todo tiene su razón y su porqué

Origins no es un juego de rol al que los usuarios de consola estén acostumbrados. Tradicionalmente, las incursiones de este subgénero de gestión de grupos, han sido escasas. Y salvo las magníficas experiencias de Champion's of Norrath o el propio Baldur's Gate, han pasado con más pena que gloria. No vamos a tener un superhéroe capaz de decidir con sus acciones el destino del mundo. Aquí cada miembro del grupo es vital. Y potenciar sus virtudes y ganarnos su respeto, primordial.

Este mundo está poblado por tres razas: enanos, elfos y humanos. Los primeros, una sociedad emergente y en contínuo progreso. Los humanos, el estamento intermedio. Y por último, los elfos, destronados de ese halo místico y semidivino, que la historia les ha otorgado, son meros parias, errantes muchos de ellos, y condenados a realizar los peores trabajos del mundo. Además, cada uno de ellos presenta tres tipos de trabajos: mago, pícaro y guerrero. Los enanos son los únicos que no pueden ser magos, ya que su invulnerabilidad a la magia, trae como contrapartida que no pueda dominarla.

Nuestro primer paso será elegir a que raza perteneceremos. Una elección que debemos meditar bien, pero que para facilitarla, podremos acometer cada uno de los orígenes de la misma. Estos orígenes, aparte de dar el sobrenombre al título, conforman pequeñas campañas individuales, en las que seremos adiestrados en el arte y manejo de nuestra clase. Un proceso que dota de un tremendo realismo y humanización. Algo que no va a ser puntual.

Si algo impregna la obra de Bioware es precisamente el grandísimo enfoque que le ha

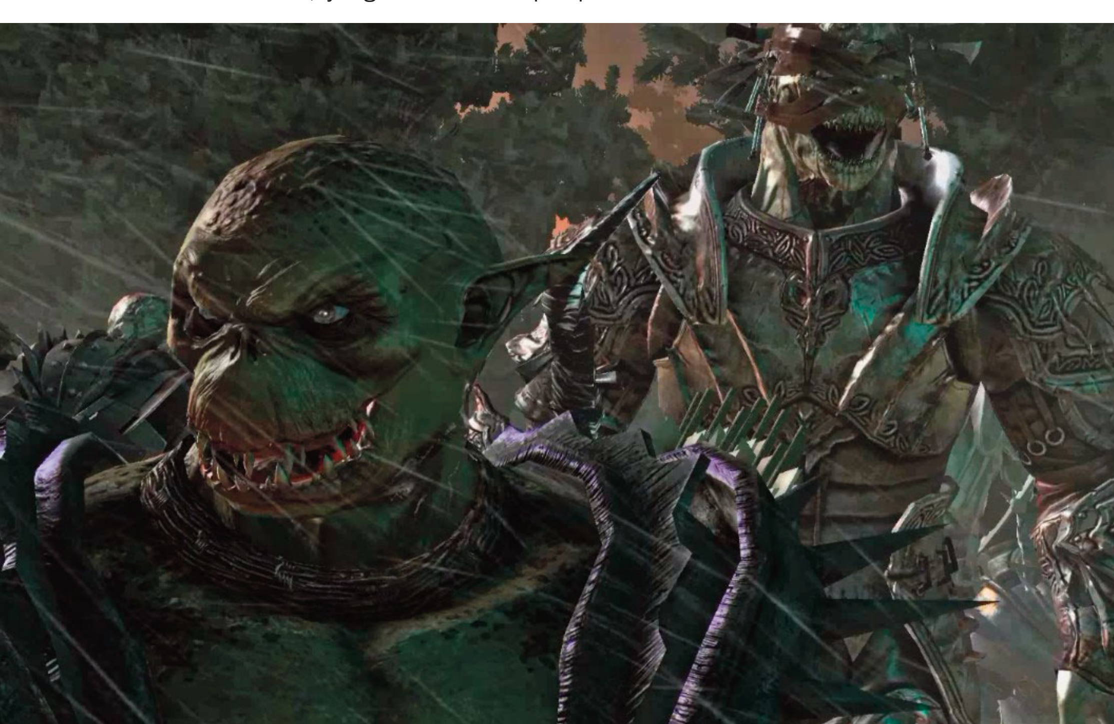
Sello Bioware

Pocos estudios son capaces de generar admiración y respeto a partes iguales. Bioware es uno de ellos. Y lo es porque resulta harto complejo encontrar algún desliz en su extensísima nómina de títulos.

Por recordar sólo alguno de ellos, Mass Effect fue durante mucho tiempo un icono diferenciador en x360. Sus trabajos en Xbox, con Caballeros de la Antigua República o Jade Empire fueron elogiados y envidiados por los usuarios de la competencia.

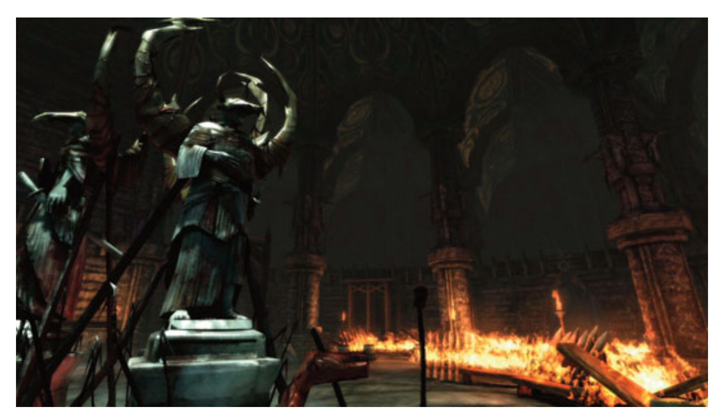
Pero si miramos mas atrás, vemos que también fueron responsables de Baldur's Gate o Neverwinter Nights. El único punto oscuro lo podemos encontrar cuando se salieron del rol y protagonizaron la extraña continuación de aquel estrambótico juego de acción llamado MDK.

Incluso sorprendieron a propios y extraños cuando decidieron apostar en su momento por DS para dar forma a una aventura que tenía a Sonic como protagonista. La hermandad siniestra fue el resultado.



dado a las relaciones interpersonales. Aquí no va a haber ni bien ni mal, y las múltiples interpretaciones que ofrecen nuestros actos, van a tener especial incidencia en nuestro entorno, en nuestro grupo, e incluso en nuestras relaciones interpersonales. Incluso se nos ofrece la posibilidad de vivir romances o escarceos. Pero ojo con lo que hacéis, puesto que un triángulo amoroso puede tener consecuencias desastrosas para tu grupo.

Otro de los aspectos que dotan de esa humanización al juego será que como en la vida misma, todos somos hijos de nuestra madre y nuestro padre. Esto hace que entre los propios personajes del juego se relacionen más de lo normal, o salten chispas entre ellos. Así mismo, nuestras acciones pueden provocar su admiración, o incluso su total desaprobación, hasta el punto de llegar a abandonar el







A nivel técnico se nota el paso de los años. No en vano ya comenzamos a ver sus primeras capturas en el ya lejano 2004

grupo.

Por ello es primordial pasar un tiempo aprendiendo las personalidades de cada miembro de nuestra expedición. Y creedme que tenerlos contentos va a ser una magnífica ayuda en el combate.

Como ya hemos indicado, la fuerza del título radica en el potencial de nuestro grupo. Y no sólo ello, sino que además tendremos que establecer nuestra propia estrategia de combate, y saber adaptarnos a cada circunstancia y situación. Lo que nos valió antes, posiblemente no nos valga en el futuro. Para facilitarnos un poco la labor, tendremos a nuestra disposición las automatizaciones. En saber configurarlas y jugar con ellas, reside gran parte del éxito de nuestra misión.

Por poner un pero, diremos que la versión de consolas no está tan bien resuelta en cuanto a jugabilidad, como sí lo está la de PC. El teclado y el ratón se muestran como una combinación mucho más efectiva que lo que pueda llegar a ser el pad. Esto entorpece en cierta medida la experiencia de juego en las máquinas de sobremesa. Para intentar paliarlo, se ha apostado por menor número de enemigos en pantalla, pero a su vez, estos son más poderosos.

El otro punto gris, y que de nuevo vuelve a colocar a la versión de PC en un peldaño superior, es en la soltura a la hora de mover el motor del juego. Si bien es cierto que Dragon Age no es el paradigma en materia gráfica, en PC se mueve con soltura y solvencia, aún cuando estamos exprimiendo el PC al máximo. Algo que no pueden decir sus hermanas, ya que los fallos a nivel de texturización, y caídas de framerates, son bastante frecuentes.

Sin embargo, no por ello deja de ser un juego completamente recomendable, sea la plataforma que sea la escogida. Sus bastas opciones, su enorme cantidad de misiones tanto principales como secundarias, y el excelso trabajo de documentación, lo convierten en un juego imprescindible.

Conclusiones:

Origins es un retorno a los orígenes de Bioware. Una restrospectiva que recoge los valores que hicieron grande a esta desarrolladora. Sus ocho años de trabajo han tenido el mejor de los frutos.

Alternativas:

Las alternativas, aúnque ya añejas, son Champions of Norrath y Baldur's Gate. Pero no dejéis de probar Mass Effect, el grandísimo éxito de Bioware para esta generación.

Positivo:

- *Grandiísimo trabajo de documentación*
- *Una profundidad humana nunca vista*
- *Enormes opciones de personalización*

Negativo:

- *Se nota el paso de los años*
- *La versión para consola es inferior*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

VERSIÓN PARA CONSOLAS

gráficos	85
sonido	87
jugabilidad	87
duración	91
total	85

VERSIÓN PARA PC

gráficos	88
sonido	87
jugabilidad	92
duración	91
total	91

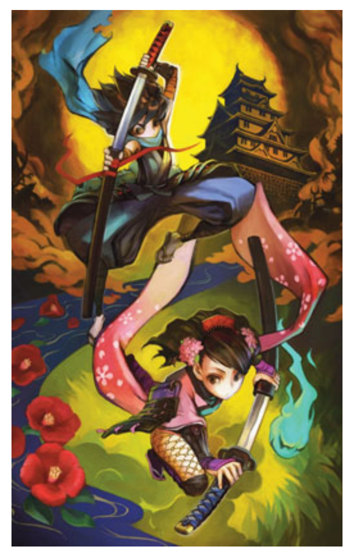


desarrolla: vanillaware · **distribuidor:** namco · **género:** acción · **texto/voces:** castellano/japonés · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+12

Muramasa: The Demon Blade

Un retorno a la acción clásica en 2D

Vanillaware no es un estudio desarrollador muy conocido pero seguro que muchos jugadores recuerdan el precioso Odin Sphere de PS2, un rpg que enganchó por su estética y marcada personalidad



__Muramasa__ fue un clan japonés de forjadores de katanas, famoso en su provincia (Ise) por el extraordinario filo que tenían sus katanas [...] Las espadas Muramasa se hicieron famosas por el mito de que eran malignas, dado su aguzadísimo filo. El clan Muramasa perdió el favor del shogunato en 1603, cuando llegó a shōgun Tokugawa Ieyasu que se mostraba muy supersticioso en relación a las katanas fabricadas por el clan Muramasa ya que tenía a varios parientes que habían caído bajo su filo y él en persona conservaba la fea cicatriz que le dejo un corte profundo surgido de la hoja de una Muramasa. Por ello prohibió a los samurais emplear catanas forjadas por el clan, lo cual genero un gran número de leyendas acerca de Muramasa que pueblan la literatura japonesa.

fuente: Wikipedia

"Una hoja Muramasa siempre lleva en su interior un aura maligna, una vez que abandona su funda jamás vuelve a su abrigo sin haber derramado la sangre"





Tomando este contexto tomaremos el papel de dos personajes, la bella y mortal Momohime, cuyo cuerpo es tomado por el alma de un asesino, y Kitsuke, un ninja que no recuerda nada de su pasado, y cuyo objetivo es escapar de su clan que le persigue para matarlo, acusándolo de traidor por motivos que él desconoce. Las historias de Kitsuke y Momohime se van cruzando y podremos empezar a jugar con uno u otro, pudiendo seleccionar en el inicio de cada partida en qué línea argumental de la historia deseamos progresar.

Muramasa: The Demon Blade recoge la mejor tradición clásica de juegos de acción de scroll lateral en 2D, en los que la tarea principal es avanzar eliminando a todos los enemigos que vayan apareciendo. El título tiene unos acertados toques de rol como la elección y desarrollo de katanas (que son las verdaderas protagonistas del juego) mediante un arbol y el ir subiendo de nivel a los personajes, tiene también sus zonas de exploración e incluso, a pesar de ser un juego totalmente en 2D, tiene partes en las que deberemos seleccionar el camino a seguir en los que conviene ir haciendo un mapa para no perdernos. El diseño de los niveles es prácticamente perfecto tanto a nivel jugable como artístico, recuerdan a los de Odin Sphere pero aquellos recreaban la mitología clásica nórdica y en esta ocasión están basados en la obra de uno de los pintores clásicos japoneses más reconocibles fuera de su país, como es Katsushita Hokusai, los distintos escenarios que recorremos con Kitsuke y Momohime muestran algunos de sus cuadros más famosos, como “La gran ola” o “El dragón de humo



Los escenarios están basados en la pintura de Katsushika Hokusai (1760-1849), uno de los artistas más célebres del arte clásico japonés fámoso por obras como la gran ola o el dragón de humo escapando del monte Fuji que forman parte del juego









escapando del monte Fuji", y algunos otros no tan reconocibles en un perfecto "scroll parallax", en el que los distintos elementos que componen el entorno se distribuyen en distintos planos, que se desplazan con velocidades diferentes logrando un efecto muy acertado para este tipo de juegos. Podemos afirmar sin ningún tipo de duda que los de Muramasa son los mejores escenarios de un juego de Wii en 2D, preciosos y espectaculares.

Tanto los personajes principales como los enemigos se han creado con gran acierto integrándose perfectamente en los escenarios con un diseño muy acertado y unas animaciones fluidas y cuidadas, la variedad de los enemigos que nos vamos encontrando a lo largo de las fases es más bien escasa y tendremos que luchar en ocasiones con varios hermanos gemelos simultáneamente, pero hasta esto que en otro juego podría ser un fallo en este Muramasa parece un guiño más a los clásicos del género, ¿cuantos enemigos diferentes había en Double Dragón o Final Fight?. Si conviene destacar en este punto la variedad y calidad de los enormes jefes finales que encontraremos al terminar cada una de las fases, aún en el nivel fácil nos harán sudar hasta conseguir vencerles, cada uno de ellos tiene sus golpes especiales y puntos débiles que deberemos estudiar y seleccionar una buena combinación de katanas adecuada a los mismos.

La banda sonora del juego está dirigida por el gran Hitoshi Sakimoto y está compuesta por temas basados en la música tradicional japonesa que acompañan perfectamente el desarrollo del título, tanto en las fases de acción como en las secuencias

no jugables en las que van ligando las dos historias. El juego llega traducido y subtitulado al castellano, manteniendo para las voces el excelente doblaje original en japonés que los puristas tanto agradecen.

A nivel jugable Muramasa: The Demon Blade ofrece una experiencia como las de antes, parece que estás a finales de los 80 o principios de los 90 en un salón recreativo, podemos jugarlo con el wiimote y el nunchuk, el mando clásico de Wii o el de Gamecube. Dispone de un buen número de acciones, tanto de ataque como de defensa, y combos, que ganan en variedad por el alto número de katanas que podemos forjar y las diferentes características de cada una de ellas. El desarrollo del juego se puede hacer repetitivo a los no aficionados al género ya que la mayor parte del mismo se basa en avanzar e ir eliminando enemigos, pero así son los beat´em up clásicos. Un pero que se podría poner a Vanillaware es que solo han previsto dos niveles de dificultad, el modo fácil puede resultar excesivamente sencillo para la mayoría de los jugadores, que solo encontraran un reto en la resistencia de los enormes jefes finales, el difícil puede llegar a desesperar incluso a los jugones más experimentados por lo que no hubiese estado mal incluir un modo intermedio con una dificultad más equilibrada.

No es sencillo encontrar Muramasa en tiendas, la distribución ha sido escasa y la publicidad nula para un juego de tanta calidad

Resumiendo, estamos ante un gran título que toma un desarrollo clásico y una historia y un apartado artístico aún más clásicos para ofrecer uno de los mejores juegos de Wii de este año, la escasa distribución y la nula publicidad no hacen justicia a este gran Muramasa.



Conclusiones:

Un juego que rezuma calidad y un regusto clásico que los más veteranos apreciaran y los noveles no deberían perderse. Espectacular en cuanto a desarrollo artístico, demuestra que las 2D aún tienen mucho recorrido por delante.

Alternativas:

No hay nada parecido en Wii o las otras consolas actuales, habría que rebuscar en los clásicos del género para encontrar un título de tan alta calidad.

Positivo:

- *Diseño artístico espectacular*
- *El regusto a gran juego clásico*

Negativo:

- *Se puede hacer repetitivo*
- *No hay una dificultad intermedia*
- *No es fácil encontrarlo en tiendas*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	94
sonido	90
jugabilidad	87
duración	90
total	**91**

Una segunda opinión:

Precioso a nivel gráfico, perfecto a nivel técnico y exigente a nivel jugable, uno de los mejores títulos del catalogo de Wii para estas navidades..

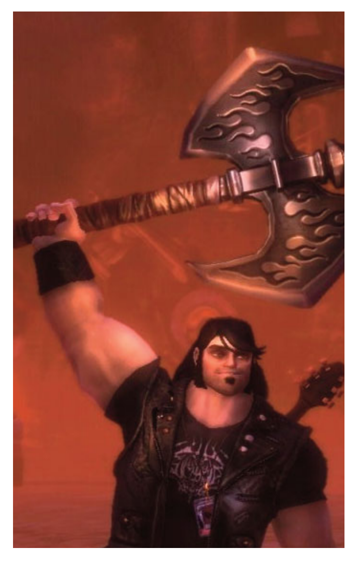
José Luis Parreño

desarrolla: double fine · **distribuidor:** ea · **género:** beat´em up · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 62,90 € · **edad:**+18

Brütal Legend

¿Quién dijo que el heavy metal había muerto?

EA y Double Fine nos traen un juego basado en en el mundo del heavy metal. Grandes dósis de accíon, humor negro y una excelente banda sonora serán la carta de presentacíon de este original juego.



Para quienes no conozcan al creador de este juego, os pondremos en antecedentes. Su nombre es Tim Shafer y tiene a sus espaldas el desarrollo de la mayoria de las mejores aventuras gráficas de los años 90, tales como Monkey Island, Day of the Tentacle, Grim Fandango y otras muchas más de la prestigiosa Lucas Arts. Una vez dicho esto, os podéis imaginar cual será la tónica del juego.

Nos pondremos en la piel de Eddie Riggs , el mejor "pipa" del mundo. El cual es el encargado de que todo el espectáculo del grupo con el que trabaja salga a la perfección. Aunque no es un grupo que le agrade - ya que este se ha degradado hacia otros estilos y nuestro protagonista es un "heavy de los de vardad" - es tal su implicación en este tema, que sacrificará su vida para salvar la de un componente del mismo de la caida de una viga del escenario. Cuando todo parecía que este era el fin de nuestro protagonista,

El juego será una especie de popurrí de estilos, irá desde el Hack & Slash hasta la estrategia en tiempo real, pasando por la conducción.

una gota de su sangre caida en la mágica hebilla de su cinturón, le llevará a un mundo paralelo donde el mundo del heavy metal esta a punto de desaparecer. Aquí es donde comenzaremos a ver la labor de Double Fine en este particular título basado en el género "sandbox". Un mundo basado en el merchandising heavy y las extrañas criaturas creadas por Shafer.

Para poder luchar contra las hordas de criaturas que ponen en peligro el mundo del metal, Eddie contará con dos armas principales:la guitarra "Clementine" para lanzar rayos y el hacha "El Separador" para desmembrar a todo el que se cruce en su camino. Otro elemento a tener en cuenta son los grandes solos de guitarra de Eddie, a base de combinaciones de botones, los cuales provocarán grandes ataques o invocaciones. Nuestro primer solo servirá para la creación de el "Deuce", el bólido de nuestro protagonista, que nos sevirá para desplazarnos por este gigantesco mundo y protagonizar escenas de vertiginosa acción sobre ruedas.

El planteamiento del juego se muestra como un compendio de géneros. En esencia nos encotramos ante un hack & slash, pero mezclado con toques de estrategia en tiempo real, rol, y velocidad. La parte jugable de Brütal Legend es tan generosa que hasta se permite el lujo de ser la base para un modo multijugador online para ocho jugadores. En éste podremos participar en una batalla campal entre dos bandos,a modo de grandes conciertos, en los que nuestra misión será destruir la base del enemigo. Incluye siete mapas diferentes y las tres facciones que toman parte en la guerra que se vive en el modo para un jugador. Sin duda un aliciente más para segir ju-

La Banda Sonora

Una bandada de verdaderos titanes alados del metal como Black Sabbath, Megadeth, Saxon, Motörhead, Slayer, Kiss, Mötley Crue, Judas Priest, Scorpions, Def Leppard o Mastodon se darán cita en las metálicas entrañas de este singular título.

Más de un centenar de temazos que irán sonando a lo largo de nuestra aventura en la piel del desproporcionado Eddie Riggs. Todos ellos han sido elegidos por Shafer.

De esta inmensa cantidad de temas echamos en falta la aparición de dos grandes del género: Iron Maiden y Metallica. Los cuales suponemos que no aparecen por motivos de derechos de autor.

A pesar de esto estamos ante ina de las mejores bandas sonoras incluidas en un videojuego. Todo un lujo para los amantes del "Rock Duro".

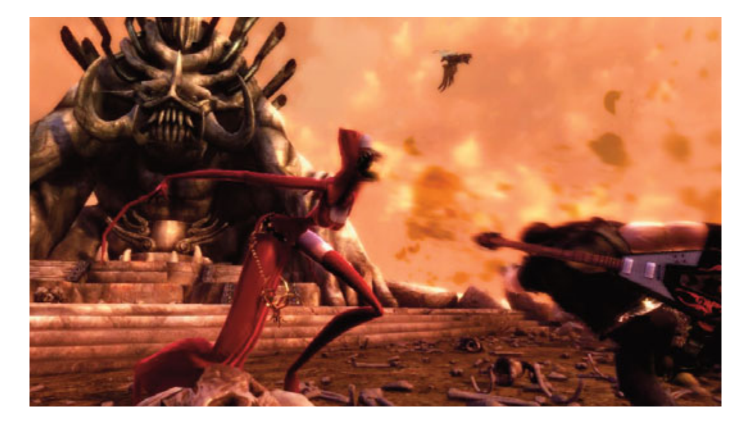


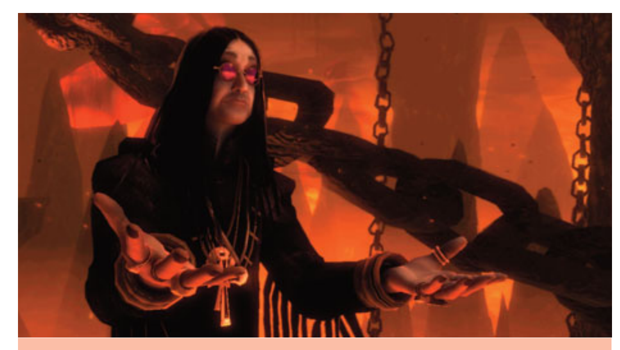
gando a un título ya bastante largo, y es que para poder completar el juego tendremos - a parte de las misiones principales - un gran número de misiones secundarias que nos llevará un buen tiempo terminar.

Gáficamente el juego muestra un estilo cartoon lo que favorece la manifestación de humor del juego, pero que podría haberse mejorado. Los escenarios rayan a mejor nivel en espacios cerrados, es en los espacios abiertos donde se notan ciertas deficiencias, como el “popping” debido a que las cargas son en tiempo real. De la texturización de los mismos, solo decir que el trabajo es correcto, sin grandes fallos pero tampoco de un gran acabado.

Sin duda la parte mas importante del juego viene representada por su apartado sonoro. Aquí es donde está la esencia de Brütal Legend. A parte de su es-







Numerosos artistas del metal tendrán sus cameos dentro del juego. En la imagen se puede reconocer a Ozzy Osbourne.

pectacular y voluminosa banda sonora -a la cual dedicamos espacio aparte- nos llamó la atención el gran doblaje que se ha realizado, en su versión inglesa. En ella encontramos a un extraordinario Jack Black, el cual le viene como anillo al dedo a nuestro personaje. Así como todos y cada uno delos artistas que realizan su particular cameo virtual, como puede ser Ozzy Osbourne, Lemmy o Rob Halford. Lo cierto es que, aunque el juego sea de corte humorístico, han trabajado concienzudamente en

Ozzy Osbourne, Lemmy y Rob Halford serán algunos de los artistas “invitados” en esta singular aventura.

el guión para poder sumergirnos de lleno en la historia. Con esto no queremos decir que el doblaje en castellano, realizado por Santiago Segura, carezca de interés, pero su nivel no alcanza el de el actor yanki. Segura no logra plasmarnos con demasiada credibilidad el papel de Eddie. Sin embargo los dobladores de los personajes secundarios si consiguen proporcionarnos ese plus de credibilidad que Segura, con todo nuestro respeto, no consigue.

Dentro de este apartado sonoro y también del jugable, otra cosa que nos llamó la atención fue que, a pesar de ser un título catalogado para mayores de 18 años, existía la posibilidad de poder eliminar el lenguaje soez y el gore. Una opción bastante extraña, puesto que el público al que va dirigido no se va llevar las manos a la cabeza ni con los efectos visuales, ya que estos no son demasiado impactantes - debido al estilo cartoon de los gráficos - ni con el lenguaje malsonante del juego, ya que son mayorcitos para escuchar ese tipo de cosas y se estarían perdiendo la gran mayoria de los diálogos con mayor carga humorística.

Conclusiones:

Brütal Leyend es un juego diferente y radical, no solo por su estética y temática, sino también por la combinación de estilos de juegos que se entremezclan en este título. Aunque la poca profundidad de estos, puede provocar momentos monótonos.

Alternativas:

La única alternativa que nos viene a la mente es GTA. El título de Rockstar le gana en enteros, pero aún así BL es un juego que merece la pena dedicarle una parte de nuestro apreciado tiempo.

Positivo:

- Su espectacular banda sonora.
- Su marcado humor

Negativo:

- Historia principal corta.
- Se puede llegar a hacer algo repetitivo.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	86
sonido	95
jugabilidad	83
duración	80
total	86

Una segunda opinión:

Brütal Legend contiene un humor envolvente, buena música y un juego inteligente en un paaquete altamente pulido.

Un juego que si no has jugado, seguramente no te querrás perder.

IGN

desarrolla: valve · **distribuidor:** valve · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+18

Left 4 Dead 2

Vuelve la infección

Sólo un año después del debut de la nueva franquicia de Valve se estrena su secuela. Nuevos supervivientes y nuevos infectados. El juego cooperativo volverá a ser esencial para sobrevivir al holocausto zombie.



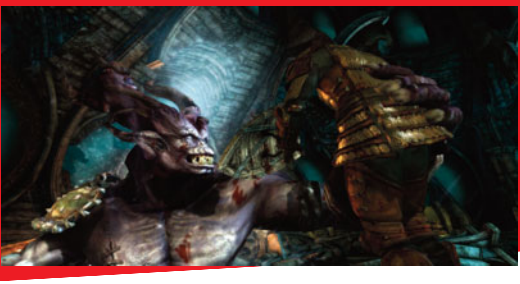
Rodeado de polémica, con intentos de boicot y acompañado de la censura, así es como lo último de Valve ha llegado al mercado. El hecho de que esta secuela llegue sólo un año después de la primera no ha gustado, pues se abandona, de alguna forma, el contenido del primer título. Con un año de desarrollo las mejoras son mínimas y apenas tiene novedades, pero es superior a la primera entrega en determinados aspectos.

Nuevas campañas

El Modo Historia vuelve a ser el pilar principal con nuevos personajes y campañas. Al igual que la primera entrega, está ambientada en algún lugar de Estados Unidos y sin saber cómo ni por qué los infectados se han apoderado de la ciudad. Este modo está compuesto por cinco campañas: Punto muerto, Feria Siniestra, Pantanos, El diluvio y La parro-

Nuevas campañas y nuevos capítulos con una trabajada ambientación que aumentarán la sensación de agobio





quia; que se enlazan entre sí e intentarán contarnos lo que ha pasado en la ciudad. Cada campaña está compuesta por un mínimo de 4 capítulos y un máximo de 5. La duración total puede llegar a las 7 horas, siendo muy rejugable en su modo cooperativo.

Podemos elegir a nuestro personaje de entre cuatro posibles:

Nick, un apostador y estafador trajeado; Rochelle, reportera de un canal de televisión; Coach, entrenador de fútbol americano que utiliza su fuerza bruta para eliminar a los infectados y Ellis, un joven mecánico de 23 años. Cuatro supervivientes que deberán salvar el mundo. Cada uno de ellos tiene una personalidad diferente, que les hará afrontar las misiones de diferente forma, pero deberán permanecer juntos para sobrevivir.

Más enemigos

En cuanto a enemigos, vuelven viejos conocidos como el Tank, el Boomer, el Smoker o el Hunter y nuevas incorporaciones como el Jokey, el Splitter y el Charger. El Jokey, que se caracteriza por su baja estatura y su joroba, siempre salta sobre uno de los infectados para separarle del grupo. El Splitter tiene un alargado cuello y es capaz de escupir peligrosas bolas de ácido. Por último el Charger, uno de los infectados más poderosos gracias a su enorme brazo, con el que embiste para después atrapar a sus enemigos y aplastarlos contra el suelo.

El arsenal también ha aumentado para mejor. A los ya de sobra conocidos rifles de asalto, escopetas y rifles de francotirador se les suman armas de combate cuerpo a cuerpo como hachas, motosierras y palancas con las que podemos crear una auténtica

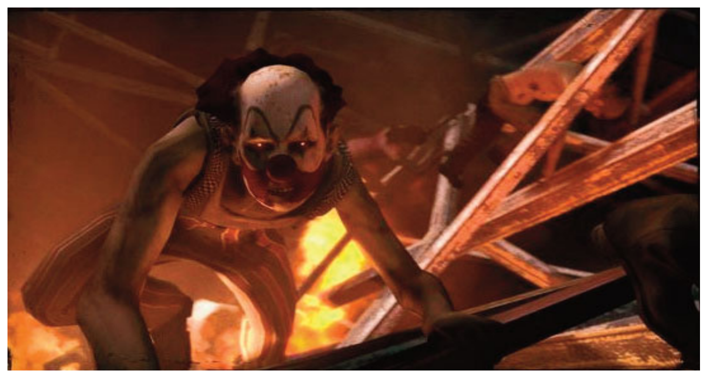


Un pequeño lavado de cara y una mejora en la iluminación son las mejoras que presenta técnicamente. La jugabilidad, en cambio, sigue siendo la misma.









carnicería. También podemos utilizar machetes y guitarras eléctricas. También se añaden nuevos ítems, como el desfibrilador para reanimar a nuestros compañeros y la adrenalina, que nos aporta más velocidad durante unos segundos. Otro objeto interesante son los frascos con bilis de Boomer, que se puede lanzar a un infectado para que sea atacado por sus compañeros.

Cooperativo

El cooperativo es la forma más divertida y también la más completa para exprimir este Left 4 Dead 2 al máximo, pues aumenta la tensión y el agobio al tener que estar pendientes de nuestros compañeros. Podemos jugarlo de forma individual sin perder el ritmo del juego gracias a la IA de los compañeros y del juego en sí, pero la diversión desaparece casi por completo.

Se incorporan tres nuevos modos multijugador: Enfrentamiento, Supervivencia y Búsqueda. El primero de ellos consiste en partidas online de supervivientes contra infectados; en Supervivencia deberemos aguantar todo lo posible frente a las hordas zombie y por último, partidas competitivas de supervivientes contra infectados por rondas.

Notable técnicamente

A nivel técnico la mejoría se nota claramente. Vuelve a utilizar el motor Source, el cual permite que el juego corra a 60 fotogramas por segundo con una mayor calidad en las texturas, así como en el diseño de los enemigos, más variados y detallados. Se nota un importante avance en el diseño de los escenarios, lo que hace que varíe nuestra forma de jugar en cada uno de ellos, tanto si lo hacemos solos como acompañados. Pero tiene el mismo de-



fecto que la primera entrega, el clipping. La iluminación sigue siendo uno de los apartados más cuidados.

Pese a que el resultado

Source sigue dando buen resultado, pero en comparación el resto de motores se está quedando corto

técnico es notable, el motor gráfico Source, que se empezó a utilizar hace 5 años con Half-Life 2, ya no da más de sí, por lo que esperamos que Valve presente un nuevo *engine* para sus próximos trabajos.

Por último destacar los efectos sonoros, muy cuidados, que consiguen crear una buena atmósfera de terror junto con la iluminación.

En cuanto al doblaje, muy cuidado y de más calidad que el escuchado en la primera entrega.

Completar la campaña puede llevarnos unas 6 horas, pero su modo cooperativo y el resto de modos multijugador incrementan las horas de juego, así como el modo de dificultad Realista, un reto para los más exigentes.

Left 4 Dead 2 mantiene la esencia de la primera entrega, pero debido a sus escasas novedades no logra sorprender como ya lo hiciera en 2008. Aún así, un gran shooter para jugar con amigos, tanto a pantalla partida como de forma online.



Conclusiones:

Sigue el camino marcado por la primera entrega y eso permite que sea tan divertido como lo fue el primero. Uno de los mejores shooters cooperativos.

Alternativas:

Resident Evil 5 si buscamos ambientación zombie. Otras buenas opciones son Modern Warfare 2 y Borderlands, una de las sorpresas del año.

Positivo:

- *Divertido y rejugable*
- *Mejora el diseño de niveles*
- *El modo Realista*

Negativo:

- *Gráficamente se queda corto*
- *No innova*
- *La campaña puede resultar corta*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	80
duración	80
total	80

Una segunda opinión:

Left 4 Dead 2 es lo que tendría que haber sido la primera parte: Ahora la variedad se suma a la calidad y la diversión de su predecesor. Un nuevo homenaje a las películas de serie B y un título divertido y trepidante como pocos. Eso si, mejor para jugarlo en compañía.

Miguel Arán

desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** platafomasr · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+3

New Super Mario Bros. Wii

Diversión a cuatro

La apuesta de Nintendo para estas Navidades. Simple, sencillo, con momentos gloriosos, pero con una serie de lunares que es imposible pasar por alto. NSMBW es sinónimo de conformismo.



Estas Navidades nos llega la enésima aventura salvaprincesas de Mario. Y lo hace bajo las consignas que lo hicieron grande hace ya 24 años. Pero en los tiempos que corren tal vez sea necesario algo más que una reutilización sistemática de lo ya inventado. Y no es que NSMBW sea un mal juego, pero se ve de lejos que en una situación normal, su lanzamiento hubiera sido tratado como complementario, y no como juego estrella de un año en el que en la casa de Kyoto deben sentarse a meditar sobre el rumbo de su máquina.

¿Qué es lo que ofrece esta entrega? Básicamente una apuesta que intenta ser accesible a todo el mundo, sin más ambiciones que la diversión pura que ofrece la posibilidad de compartir la aventura junto con cuatro amigos, pero que la propia Nintendo se ha esforzado en capar. El juego podía haber dado mucho más de sí, y realmente no lo hace porque

Un juego que tiene toda su peso en el cooperativo, no puede venir carente de la opción de juego online. Su principal virtud es su mayor defecto

no quiere.

Con Mario Galaxy 2 en el horizonte, alguien en Nintendo consideró que sería buena idea retornar a la aventura típica de Mario. Princesa secuestrada por el malo malísimo, ocho mundos por explorar, dos hermanos con una capacidad de salto increíble y el sempiterno scroll horizontal. Y para ello recurrieron a la entrega inmediatamente anterior que cumplía estos patrones, New Super Mario Bros de DS. Y amparados en su estilo, y tras dos años de desarrollo, tenemos esta versión para Wii.

Esto es lo que nos encontramos en esta entrega, un Mario de toda la vida, al que se le ha aplicado el nuevo skinmod que inaguró el cartucho de DS. No espereis más novedades en el modo de jugador solitario. Un apartado técnico notable, pero que huele a conformismo por los cuatro costados. Podría, al menos, haber explotado de una mejor manera las posibilidades que ofrece el Wii-mote, pero su uso queda reducido a ocasiones muy concretas. Un segundo espada al que las circunstancias lo han posicionado como estrella.

Cada uno de los ocho mundos que componen la aventura principal recorren los pasajes típicos de la saga. No faltarán a la cita los bosques, el desierto, el fondo del mar, los glaciares... y todos ellos con las caracterísiticas típicas que han venido luciendo a lo largo de su ya dilatada historia.

Los mundos, a su vez, están compuestos de siete niveles y dos "castillos" donde lucharemos con el jefe del nivel. En el primero como una mera toma de contacto, y en el segundo para poder dar el salto al siguiente mundo y proseguir de esta manera, nuestra aventura.

Otra vez el Juego para todos

Y ya van... Nintendo sigue intentando acercar su consola a todo el mundo. Y para ello no duda en eliminar cualquier reto que pueda entrañar un título.

Ésta vez no sólo no ha sido suficiente el hecho de continuaciones "pseudoinfinitas", sino que además en determinadas situaciones que exijan algo de ingenio o destreza por nuestra parte, habrá un bloque denominado "Super Guía", que al golpearlo nos dirá que es lo que debemos hacer exactamente.

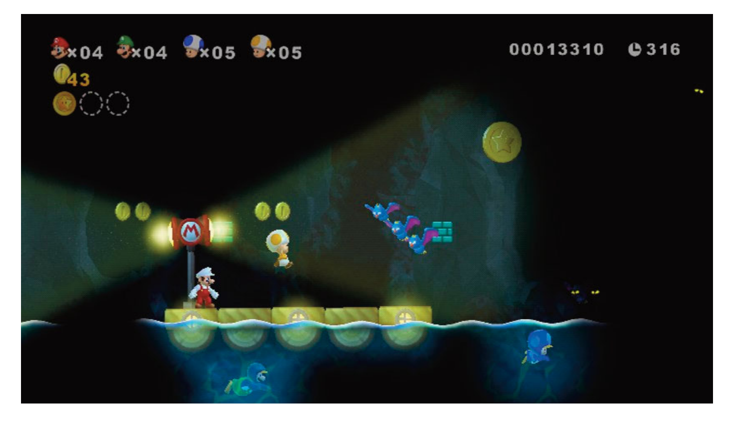
Esta tendencia es totalmente contraria al propio concepto de videojuego, donde diversión, reto, destreza y habilidad deben conmutarse para acabar concibiendo lo que debe ser un juego. Pocos, muy pocos, llegaron a ver el final de Super Mario Bros. 3, y no por ello deja de ser considerado como uno de los tres grandes Marios que ha dado la historia. Con la llegada de NSMBW, que alguien reflexione si esta debe ser la dirección a seguir.

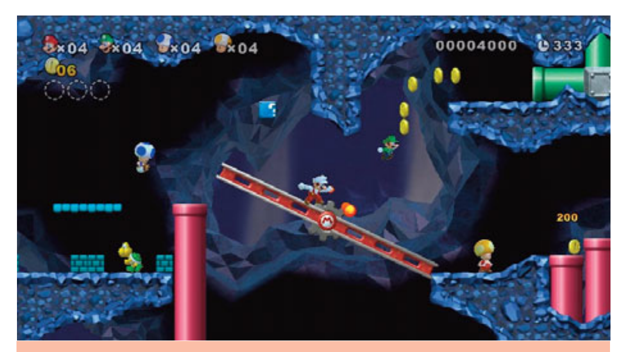


Para poder avanzar dispondremos de los ya habituales power-ups de la franquicia. De esta manera podremos lanzar bolas de fuego, de hielo, convertirnos en un Mario diminuto, disfrazarnos de pingüino para no resbalar en el hielo, un gorro con el que podremos volar y la estrella para conseguir la invencibilidad. La búsqueda de los medallones que encierran los nieveles, nos obligarán a rejugar cada uno de ellos haciendo uso de alguno de estos power-ups. Desde ya os adelantamos que no va a ser ni mucho menos, una tarea sencilla hacerse con todos los que encierra la aventura.

Al menos la jugabilidad sigue siendo, como poco, la de otros años. Es un plataformas tan identificado con su propia imágen de marca, que acaba estando tan encorsetado que parece imposible realizar cualquier añadido. Pero esa visión de imposibilidad







Los escenarios y situaciones típicas de la saga las volveremos a ver en esta entrega. Es un reciclaje en toda regla.

viene lanzada por el propio equipo de desarrollo. Además le hace un flaco favor la inexistente curva de dificultad que presenta. El juego para todos debe ser entendido de otra manera que no sea el vamos de la mano.

Si la aventura en modo de un jugador no aporta novedades sustanciales, la experiencia de juego se torna más enriquecedora en cuanto juntamos tres amigos más en la misma consola. Ya sea en modo cooperativo como competitivo, el grado de diversión gana muchísimos enteros.

De nuevo Nintendo intenta ofrecer su particular visión del Juego para todos. Esto significa que aúnque seas lo peor, llegarás al final

Pero incluso hasta este tipo de juego simultáneo presenta carencias. La primera es el esacasísimo abanico de personajes seleccionables. Sólo están disponibles Mario, Luigi y dos Toads. El segundo es la imposibilidad de disfrutar de este modo via online.

Resulta enormemente dificil de concebir como un juego de este calibre venga capado de esta posibilidad. Estamos en los tiempos de la intercomunicación, de los grandes posibilidades de diversión que ofrece el juego en línea, con unos estándares de calidad ya normalizados. Y sin embargo, hay quien se empeña en ir para atrás como los cangrejos.

La tercera viene ligada al apartado técnico. En estos modos, cuando un jugador muere, retorna al escenario en forma de burbuja. Hasta ahí todo correcto. Sin embargo ese lapsus de muerte y resurrección implica una parada de medio segundo en la acción que transcurre en la pantalla. Medio segundo que repetido sistemáticamente en un juego donde se muere, sobre todo en modo competitivo, de una manera bastante seguida, se torna molesto.

Conclusiones:

Bonito y divertido con amigos. Pero sus novedades son nulas. Le gustará a los seguidores de la saga. Incluso a los que reniegan de la perdida de retos por la inexistente dificultad que presenta. Pero a estas alturas es imperdonable que no se haya añadido la posibilidad de poder jugar online.

Alternativas:

La alternativa (y el germen de este nuevo restyling) está en DS. New Super Mario Bros.

Positivo:

- Muy divertido con amigos
- Es un Mario de toda la vida

Negativo:

- Llegar al final no supone ningún reto
- No tiene modo online

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	83
total	**80**

Una segunda opinión:

Los que esperaban un News Super Mario Bross 2 para DS, vayan adquiriéndolo. En cambio los que esperábamos un titulo a la altura de juegazos como Super Mario Bross 3 o Súper Mario World, saldremos algo (enfatizo el algo por que no deja de ser bueno el título) decepcionados

Jose Luis Parreño

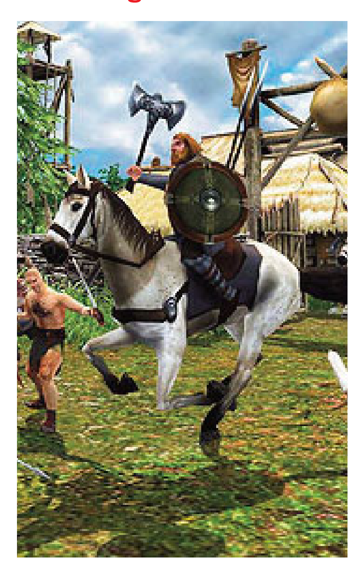


desarrolla: haemimont · **distribuidor:** fx interactive · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:**+12

Imperivm Online

Habemus Cesar

La exitosa franquicia Imperivm regresa de la mano de FX Interactive. Un excelente gestor urbanístico. Y un no tanto simulador bélico. Es hora de exigir nuestro lugar en la historia.



Hablar de Imperivm es hablar de una de las franquicias de gestión administrativa más consolidadas del mundo del PC. Ambientada en la Roma más boyante, nos propone un reto muy difcil de rechazar: Dirigir al Imperio más poderoso que ha conocido el hombre.

Pare ello, Imperivm nos da las herramientas necesarias para crear y gobernar una ciudad. Nuestra gestión y administración de los recursos y nuestro patrimonio dictarán sentencia de si somos o no válidos para convertirnos en César.

Trás el primer paso dado en Civitas III, en Online nos encontramos un juego que muestra una clara linea continuista de las virtudes (y defectos) que tuvo su antecesor. Sin embargo ahora se ha intentado potenciar de manera clara la experiencia online. Un modo de juego que sin embargo, y tal como veremos a continuación, no es más que un comple-

El juego se muestra descompensado. El gestor administrativo ensombrece de una manera más que evidente al simulador bélico.

mento de un juego un tanto descompensado.

Pero es necesario matizar este adjetivo. Su gran trabajo como gestor administrativo es tan amplio, que ensombrece de manera clara el simulador bélico que la franquicia lleva ya años demandando. Este último se ha visto mejorado, pero sigue faltándole ese algo que sin ninguna duda acabaría por encumbrar al juego como uno de los imprescindibles del género.

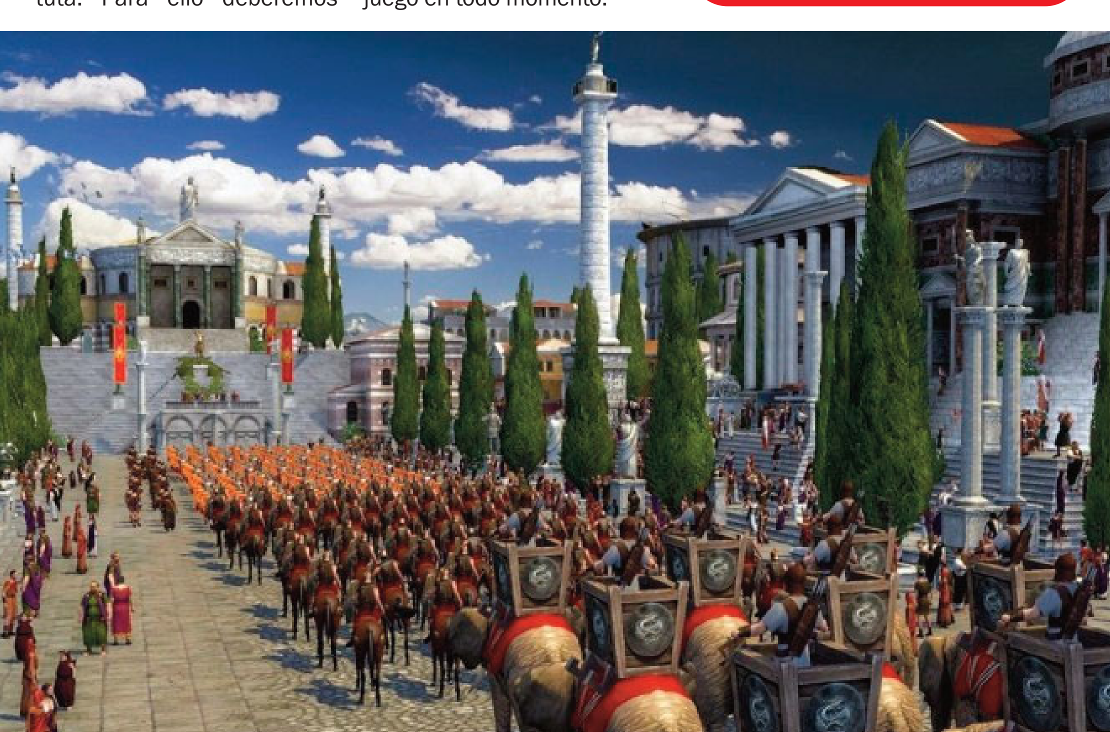
El juego nos presenta dos modos principales offline: Las Victorias de Augusto y Ciudades del Imperio. El primero se limita a enlazar una tras otra una serie de campañas prefijadas, donde la meta será acabar dirigiendo el Imperio. El segundo modo es tal vez el mas rico que nos presenta el DVD. En él debemos elegir una de ciudad del Imperio, y hacerla crecer bajo nuestra batuta. Para ello deberemos constuir, gestionar, establecer lazos comerciales, administrar el ejército, defender nuestra posición, y sobre todo, prosperar nuestro territorio para convertirlo en un pilar indispensable de Roma.

Es en esta parte del juego donde el título se presenta tal cual ha sido su esencia a lo largo de su ya dilatada trayectoria. No vamos a encontrar novedades reseñables. Tal vez la única que consigue separarlo de manera radical con Civitas III sea la eliminación de la lista de objetivos a cumplir. Esto tiene dos efectos. El primero es un cierto desconcierto a la hora de saber que debemos hacer para contentar a nuestra población, y la segunda es que una vez superado éste, el abanico de posibilidades que se nos abre es realmente inmenso. Nuestras decisiones van a tener una incidencia directa sobre el juego en todo momento.

En tiempos de la vieja Roma

Puede resultar paradójico el ver como una de las mayores épocas de la civilización humana cuesta verla recreada en un videojuego más allá de los juegos de estrategia.

Masificada y sobreexplotada los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, parece que un universo oligarca, magnífico, policreyente, multicultural y emergente como lo fueron sus primeros siglos, no se preste a algo más que incite a desarrollar un juego sobre sus cimientos. La cultura clásica es rica y basta. Y sin embargo nos autocondenamos a revivir una y otra vez el enfrentamiento de alemanes contra americanos. 6 años de nuestra historia que nos lo sabemos al dedillo, y que hemos combatido desde absolutamente todos los flancos posibles. Y sin embargo pasamos por alto más de 2000 años de historia, donde parece que no puede haber ideas. Si en tiempos de Julio Cesar hubiera pistolas... otro gallo hubiera cantado...



Los modos online, sin embargo, están más dirigidos hacia los combates y la lucha competitiva. En total encontraremos 6 modos de juego dentro de esta variedad. "40.000 denarios" nos retará a conseguir la mayor fortuna del juego. En "Ciudad Monumental", el vencedor será aquél capaz de construir un mayor número de monumentos dentro de los límites de la ciudad. En "Rey de la Colina" deberemos hacernos con una serie de objetivos estratégicos en el mapa. "El último Bárbaro" nos enfrentará a hordas de enemigos que querrán hacer cenizas nuestros dominios. Modo que tiene su inversa en "La Ley del más fuerte", donde seremos nosotros quienes atacaremos sin piedad a nuestros rivales. Por último, encontraremos el modo "Desafío total". Sin lugar a dudas, el modo más completo de toda esta rama, ya que se nutre de miniobjetivos de los







El engine se muestra en todo momento sólido y creíble. Sobre todo en las ciudades, donde el realismo es sorprendente

otros modos, y donde para acabar venciendo, deberemos cumplir los objetivos que se nos propongan.

Aúnque variado, esta terna de modos no están todo lo trabajados que sería de desear. El componente bélico no luce ni responde tan bien como el gestor. Y eso acaba por deslucir de manera notable una experiencia de juego que en modo offline raya a gran altura.

Por otro lado, es justo reseñar las bondades técnicas que ofrece Imperivm Online.

Puede que no reinvente el género, pero tiene virtudes suficientes para contentar a todo amante al género que se precie.

Éstas son más que evidentes sobre todo en el apartado gráfico. Los modelados de las ciudades, y el engine que mueve todo el conjunto lo hace de una manera francamente solvente y con un framerate bastante aceptable aún en un PC modesto. Esto deja bien a las claras el buen trabajo de optimización empleado, ya que el juego corre sin problemas en un PC de hace 8 años.

Además, todo ello viene engalanado por un fantástico trabajo de doblaje a nuestro idioma. Perfectamente integrado en el conjunto y en la época en la que se desenvuelve. Aúnque este hecho no es de extrañar, dado que FX Interactive siempre se ha desmarcado de la competencia realizando muy buenos trabajos en este apartado.

Todo ello, y a pesar de tener sus carencias, sobre todo en los combates y batallas, las horas y posibilidades que ofrecen todos sus modos de juego, hacen de él una compra más que recomendable a nada que te atraiga un poco el género. Y desde luego se convierte en un imprescindible si disfrutaste de la franquicia en anteriores entregas. Si no fue así, al menos piénsatelo.

Conclusiones:

Un juego recomendable a nada que te guste el género. Una experiencia muy enriquecedora en sus modos offline, y un buen tanteamiento en cuanto a los modos online. Una pena que las batallas no estén a la altura del conjunto.

Alternativas:

Puede que su alternativa más directa sea Caesar, tanto por planteamiento como por situación histórica en la que se desenvuelve. Ámbos productos son bastante similares en virtudes y defectos.

Positivo:

- *Un gran engine*
- *Magnífico doblaje*

Negativo:

- *Las batallas.... no están bien trabajadas*
- *Se ha rebajado la dificultad de la saga*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	78
sonido	85
jugabilidad	76
duración	88
total	**79**

Una segunda opinión:

Si os gustan los juegos de gestión no dudéis en comprarlo. Además su precio, 19´95€, no está nada mal. Seguro que no os decepciona. Poder jugar online y ver quien es el mejor constructor es un plus añadido. ...

Lluent



desarrolla: traveller tales · **distribuidor:** activision · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

LEGO Indiana Jones 2

La aventura continúa

Traveller Tales sigue su camino de versionar los grandes clásicos cinematográficos a través de los versátiles bloques del popular juego de construcción danés. Es el turno de La calavera de cristal.



Casi un año y medi o después de la primera entrega de esta peculiar subsaga de LEGO, nos llega esta segunda parte. Llevando por bandera la última entrega cinematográfica del eterno arqueólogo: La calavera de cristal, volveremos a cubicatizarnos en una apuesta que vuelve a asentarse en sus ya archiconocidos pilares: Una peculiar visión propia de la aventura, un modo cooperativo profundo y divertido, y horas, muchas horas si tu propósito es completar el 100% que ofrece el título.

Su mayor virtud sigue siendo su desenfado a la hora de presentarnos las historias. Una seña de identidad que se mantiene firme con el paso del tiempo. Pero que tampoco se puede obviar que es necesaria alguna novedad que justifique al menos una aparente evolución. En Indiana Jones 2 las hay. Pero incluídas de manera colateral, por lo que todo aquél que haya jugado alguna vez a alguna

En esta entrega, la última película de Indiana Jones copa el protagonismo absoluto. 3 de los 6 bloques de misiones nos cuentan los hechos de la película

entrega de la licencia, lo encontrará sumamente familiar. Así eran en 2005, y así parece que seguirán en el 2010.

Esas novedades pasan por presentarnos los niveles de una forma un tanto distinta a lo que nos hemos ido acostumbrando a lo largo de estos años. Ahora las misiones no se sucederán una detrás de otra, sino que éstas han sido en cierta manera getealizadas. Cada uno de los seis grupos de misiones viene localizado en una zona a modo de "ciudad", en la que iremos activando las misiones según vayamos abriéndonos camino a través de ella. Para ello será necesario agudizar nuestro ingenio, ya que para acceder a algunos niveles, sobre todo los ocultos, vamos a tener que tirar de recursos lógicos.

El juego se conforma sobre seis grandes grupos de misiones, tres focalizadas en la última aventura de Indiana Jones, y las tres restantes, sobre cada uno de los éxitos de la trilogía original. Una decisión un cuanto complicada de justificar. Por el lado positivo, se puede disfrutar de todas las aventuras protagonizadas por el Dr Jones. Por otra se aprecia un alto grado de descompensación y perdida de visión global sobre el conjunto, dado que cada una de ellas apenas toca de puntillas los elementos cruciales de cada una de las películas.

Es quizás estos tres bloques (El arca perdida, El templo maldito y La última cruzada) la parte del juego que presenta mayores claroscuros. En su intento de justificar su inclusión en el juego, se han remozado por completo los niveles de la primera entrega, así como sus puzzles. Por contrapartida, se han tomado demasiadas licencias a la hora de presentar dichos niveles, que se alejan completamente

Invirtiendo el camino

Si algo ofrece este tipo de aventuras es su divertido modo cooperativo. No en vano se ha convertido en el juego icono para compaginar tiempo de consola y tiempo de pareja. Un filón que alcanzó su máximo exponente con The Complete Saga. El modo cooperativo online se introdujo de una manera tan solvente, que muchos nos tiramos de los pelos cuando vimos que aquello no ha tenido continuidad en el tiempo.

Desde entonces, los dos Indiana Jones y el juego que tuvo por protagonista a Batman carecieron de dicha opción. Una decisión difícil de entender, y más cuando no se ha vertido ni una sola explicación -ni convincente ni no- sobre la mutilación de dicho modo de juego.

Durante un tiempo, y de manera extraoficial se sondeó la posibilidad de que éste fuera incluido en algún parche venidero. Pero no fue más que un rumor sin sustento. Y la único que se obtuvo de dicha posibilidad, fue la callada por respuesta.



de las situaciones vividas en las películas. Estas paradojas son más evidentes en los final bosses.

Pero como ya hemos indicado, esta vez la aventura esta presentada de una manera un tanto diferente a lo que estábamos acostumbrados. Los seis bloques de misiones comprenden a su vez 16 fases en su interior. Cinco conforman la trama principal. Cinco son niveles que debemos acometer con personajes concretos que iremos desbloqueando en el escenario. Otros cinco conforman las fases de bonificación. Fases ocultas dispersas por nuestra "ciudad" que primero deberemos localizar, y segundo, superar. Y por último, una fase bonus especial si hemos conseguido recolectar los 10 cofres dorados del nivel.

Esta nueva forma es mucho más accesible que las presentadas anteriormente. Pero volve-







El entorno gráfico comienza a dar claras muestras de agotamiento. Seguimos usando las mismas fórmulas que en 2005. Y el tiempo pasa.

mos a tener un pero. El reto que entrañaba ir con un grupo de aventureros concreto y explorar todo el nivel en busca de las piezas ocultas, se ha perdido. Ahora todo es mucho más directo, ya que desde un principio se nos indica que dos personajes serán necesarios llevar en el equipo para poder superar el nivel. Una resta a la rejugabilidad bastante palpable.

Pero pasemos a los añadidos realmente importantes que presenta esta entrega. Una de ellas, harto deman-

El modo cooperativo se ha visto reforzado con la pantalla partida. Una decisión acertada, pero que no esconde la exclusión del modo online

dada, es que por fín el modo cooperativo va a ser a pantalla partida. Lejos quedaron ya los desesperos protagonizados por las absurdas situaciones vividas por culpa de una cámara infernal que nos obligaba en todo momento a compartir el mismo espacio en el escenario.

La otra es un potentísimo editor. Puede que no llegue a los niveles de posibilidades que vimos en Little Big Planet, pero sus bastas opciones os van a tener entretenidos un buen rato. No en vano podemos diseñar desde personajes, hasta aventuras completas.

Dos novedades que vienen a aportar un soplo de aire fresco a un motor gráfico que ya está dando muestras de que los años no pasan en balde. Es dificil intentar confeccionar otro entorno donde estos bloques luzcan, pero un buen puñado de animaciones, y sobre todo, una IA bastante más depurada no le harían un flaco favor.

LEGO Indiana Jones 2 sigue la línea continuista, con un título correcto que gustará a buen seguro a todos aquellos fieles a las aventuras sin mayores pretensiones que pasar un buen rato.

Conclusiones:

Un buen y divertido juego.Correcto en su oferta, pero que se descompensa a la hora de aportar sus contenidos. A estas alturas creemos que es dificil que un LEGO pueda aportar más de lo que ya ha dado de sí.

Alternativas:

LEGO Star Wars, LEGO Batman y el futuro LEGO Harry Potter son las grandes licencias cinematográficas que han sido usadas por Traveler Tales a la hora de crear sus obras.

Positivo:

- *En esencia es divertido*
- *El editor es muy profundo*

Negativo:

- *Ausencia de modo cooperativo online*
- *Demasiadas licencias propias*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	60
duración	85
total	68

Una segunda opinión:

Una visión divertida y diferente a lo que predomina en el mundo del videojuego. Pero la fórmula alternativa ha caido ya en lo esperable por la continua reiteración de sus fórmulas. Aunque esté presentado de otra forma, sigue siendo más de lo mismo. Y lo mismo puede agradar a unos, como crispar a otros. Típico juego, que sin ser malo, no se puede esperar mucho más.

Jose Luis Parreño



desarrolla: pandemic studios · **distribuidor:** ea · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 66,90 € · **edad:**+18

The Saboteur

Un infiltrado con los nazis.

El último título de Pandemic Studios, ya desaparecida, estará basado en un juego de acción e infiltración que se desarrolla en la época de la ocupación nazi sobre la ciudad de París.



El juego nos pone en la piel de Sean Devlin, un mecánico, alcoholico y mujeriego “caballero” irlandés. Al que los nazis han arruinado la vida. Su sed de venganza le lleva a colaborar con la resistencia francesa y la inteligencia británica en la lucha contra la ocupación nazi.

The Saboteur nos muestra una mezcla de juegos en uno solo, no es sólo un clon de GTA, y eso lo podremos observar en distintas partes del juego. El sigilo juega un papel importante en las misiones, si decides jugar de esa manera, puedes cambiar tu aspecto y mantener una actitud no sospechosa con el fin de mezclarte; estos aspectos parecen sacados directamente de Hitman. Hay algunos cosas que me han llamado la atención, y es ese tipo de detalles los que hacen que pienses que al juego le han prestado atención, como el hecho de

El título tendrá una mecánica estilo sandbox. Mezclará varios géneros, pero no profindizará en ellos.



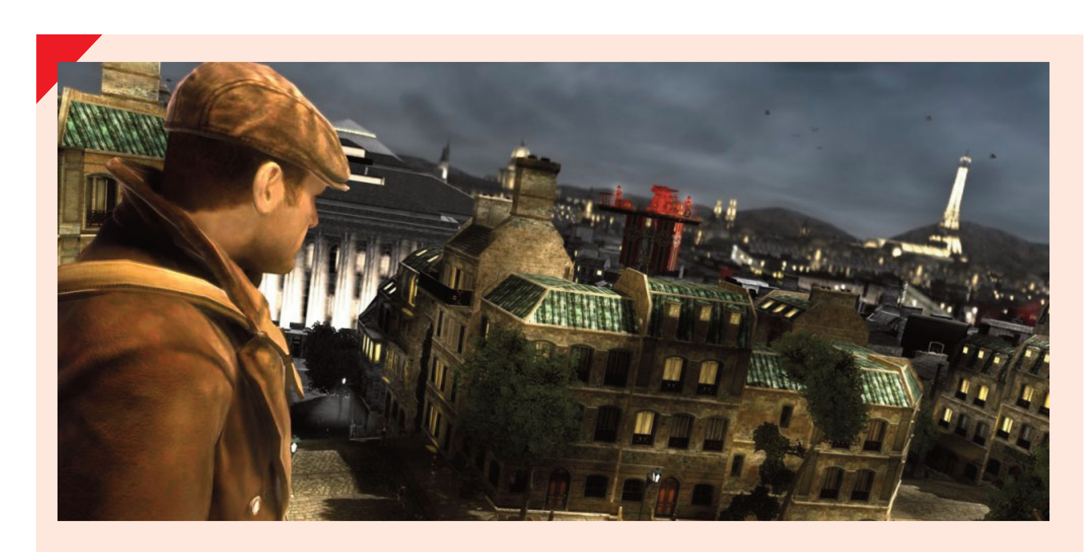


que no se puede robar un uniforme si le has disparado a la persona que lo llevaba puesto, ya que los disparos y la sangre se notarían en esos uniformes. También podríamos hablar de ciertas influencias de Assassin's Creed a través de la escalada de las fachadas de edificios.

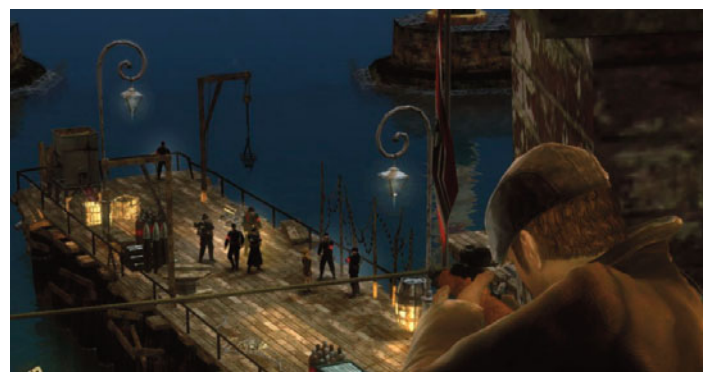
La idea en sí es bastante buena, pero según vamos jugando, nos damos cuenta de que nose ha profundizado lo suficiente y deja bastante que desear. Cuya tónica será repetitiva, con misiones muy parecidas entre sí.

El aspecto de The Saboteur contará con estética original, con zonas estilizadas en blanco y negro que representan áreas donde la opresión nazi es más fuerte. Algunos rojos, azules y amarillos nos indicarán cosas importantes, como por ejemplo a que bando pertenece el personaje que estás observando (de color azul para los buenos, rojo para los malos), también la estética del juego es tan convincente, que la sensación general de opresión es tangible en las zonas más oscuras, la lluvia casi constante prácticamente te obligan psicológicamente a que tu, como jugador, quieras liberar, ayudar y luchar en el lado de los franceses. Estas zonas desbordarán de color cuando sean liberadas.

El sistema de control resulta demasiado impreciso y tosco, muchas veces nuestro personaje no ejecutará las acciones que le ordenemos. Ya sea en la conducción, al apuntar, en los combates, nos llegaremos a desesperar en una gran parte de las ocasiones, en las cuales no podremos hacer nada para evitar ser eliminados, pero sin lugar a dudas es en la escalada donde los fallos se notan



Según vayamos liberando la ciudad de París de la opresión nazi, los escenarios se van llenando de un gran colorido. Es una buena idea para saber en qué condición se encuentra cada punto de la ciudad.









con mayor acentuación. Por otro lado, las animaciones son demasiado bruscas y poco realistas.

Las texturas son buenas para un título de estas características, la carga poligonal adecuada y a pesar de que hay algunos intermedios de carga entre zona y zona, el videojuego no da la sensación de estar excesivamente compartimentado. Los escenarios son interesantes, especialmente los naturales, y el conjunto lo agradece, potenciando el deseo de explorar en contraposición a lo monótono que resulta en ocasiones el Modo Historia.
Lamentablemente la faceta tecnológica no acompaña de igual manera, empañando de alguna manera el conjunto. La tasa de imágenes por segundo es razonablemente estable, aunque observa alguna caída más bien ocasional. Las físicas no son particularmente brillantes, y destacan especialmente tanto en el movimiento como en la pobre gestión de daños para los vehículos, totalmente impropia de esta generación.

Otra cosa que nos llama la atención es que el juego no viene doblado al castellano, sin duda hay que darle un tirón de orejas en este sentido a Electronic Arts. Aunque seguramente, la decisión fue tomada por el cierre de la desarrolladora. Si se tiene un ligero conocimiento del inglés, no se tendrá problemas en seguir la historia del juego, salvo los diálogos en los que intervengan personajes de lengua materna no inglesa, ya que su acento bastante acusado, nos dificultará su comprensión. La banda sonora que nos acompañará durante toda la aventura esta muy coseguida, notaremos como cambia de registro según el momento en el que nos encontremos. Al igual



que los efectos sonoros, los cuales estarán bien implementados.

El modo para un jugador será nuestra única opción en este título, desechando cualquier opción cooperativa u online. Este aspecto no ayuda mucho a rejugar la aventura una vez terminada la historia principal, que nos durará unas 15 horas, dependiendo de la habilidad del jugador y lo mucho que profundicemos un sus diferentes aspectos. Los continuos checkpoints nos facilitarán las cosas a la hora de avanzar en las misiones y al completarlas el sistema guardará el avance de forma automática, aunque también podremos salvar el progreso nosotros mismos. Al iniciar el juego, se nos informará de que hay disponible un contenido descargable que hará el juego un poco más adulto, con escenas más explícitas.

Sólo existe el modo para un solo jugador, lo que acortará demasiado la vida del juego.

En definitiva el título se que da muy por debajo de lo que podría haber llegado a ser.



Conclusiones:

The Saboteur podría haber sido un gran título. Pero su poca dedicación en mejorar es tangible. No sabemos a ciencia cierta porque han sacado un juego con esta falta de profundidad, pero creemos que el cierre de pandemic habrá tenido algo que ver.

Alternativas:

Existen otros juegos con bastante mejor calidad que este, los ya comentados GTA y Assassin´s Creed superan a este título de manera abrumadora.

Positivo:

-Su original idea.
- La diferenciación de la zona oprimida

Negativo:

- Fallos en el sistema de control.
- Gran cantidad de errores sin pulir.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	78
sonido	80
jugabilidad	58
duración	68
total	69

Una segunda opinión:

The saboteur está formado por un montón de elementos de otros juegos, pero no los ejecuta de forma correcta. Esto no quiere decir que el juego no sea divertido. Simplemente no está tan bien construido como muchos otros juegos similares.

IGN



desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+7

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

El stylus de Nintendo DS se convierte en la nueva Espada Maestra. Lucha contra tus enemigos solo con la ayuda del lápiz táctil.



Link vuelve a Nintendo DS con su segunda aventura para esta consola. Shigeru Miyamoto, creador de la saga Zelda, entre muchas otras como Donkey Kong o Mario ha querido sorprendernos en esta última aventura introduciendo en la historia un elemento único, nunca visto en ningún otro juego de la saga: el tren.

Spirits Tracks es la continuación de Phantom Hourglass y sigue con el mismo diseño que el último Zelda exclusivo de Game Cube: Wind Waker.

En esta nueva entrega, nada más comenzar la historia, nos toparemos con un viejo amigo, Nico, quien ya es mayor. Link deberá ir al castillo de Hyrule para obtener su título de maquinista oficial y en ese trayecto será donde tomaremos por primera vez el control de la locomotora. Durante el trayecto aprenderemos los controles básicos y, una vez en el castillo, la princesa

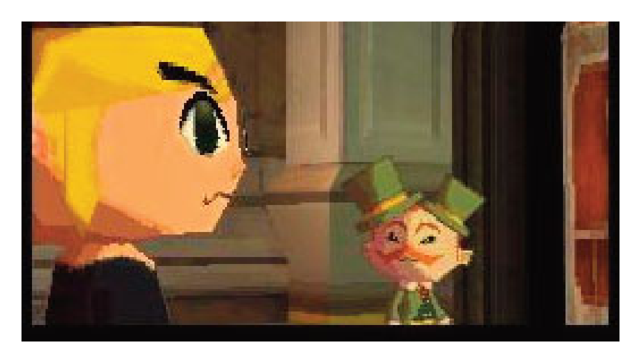
Este segundo Zelda para la portátil de Nintendo utilizará el mismo motor gráfico que el anterior, así que mantendrá el aspecto del pasado Wind Waker.

Zelda nos otorgará nuestro ansiado título, además de advertirnos de que una de las mayores preocupaciones actuales del reino es que las vías de tren están desapareciendo. A partir de este momento, y investigando este suceso, iremos avanzando por distintas mazmorras para avanzar en la historia: resolviendo puzle, acertijos y todo tipo de rompecabezas, todo muy en la línea clásica de la saga. Los jefes finales (o final boss) harán acto de presencia al final de cada mazmorra y, en más de una ocasión, nos deberemos estrujar los sesos para derrotarlos.

Gracias a la pantalla táctil le daremos una nueva perspectiva a la saga (la misma que con Phantom Hourglass) ya que podremos movernos e interactuar con multitud de objetos con el lápiz táctil. El apartado gráfico no ha evolucionado, puesto que el juego utiliza el mismo motor que el anterior Zelda para la portátil de Nintendo, así que no esperéis grandes cambios en el apartado visual.

Por último el juego también contará con un modo multijugador con el que podremos jugar hasta con cuatro amigos de manera simultánea en la que deberemos competir por ser el que más gemas reúna en un tiempo determinado. Durante la partida todo estará permitido: podremos bombardear a nuestros amigos, poner trampas en su contra, etcétera.

Otra opción a destacar es el modo Trueque, una nueva modalidad donde podremos intercambiar tesoros con otros jugadores.



Conclusiones:

Sorprende por el nuevo elemento introducido en la saga: la locomotora. Esto ha conseguido darle más jugabilidad a la saga, aunque no a todos les gustará este nuevo sistema. Pese a esto seguro que a todos los fans de la saga les agrada ésta nueva entrega.

Alternativas:

Cualquier Zelda es una buena alternativa, teniendo en cuenta Phantom Hourglass o Wind Waker.

Positivo:

- *Graficos acertados*
- *Buena traducción*

Negativo:

- *La locomotora no acaba de encajar muy bien en la historia*
- *La evolución grafica inexistente*

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	86
sonido	84
jugabilidad	90
duración	85
total	**87**

Una segunda opinión:

Aunque la locomotora no acaba de encajar bien en la historia, el juego brilla con luz propia, así que podemos esperar lo mismo que de cualquier otro Zelda.

Metacritic.



desarrolla: amanita design · distribuidor: steam · género: aventura/puzle · texto/voces: inglés · pvp: 14,99€ · edad: +3

Machinarium

El espiritu de Wall-E hecho juego

¿Es posible, en la época de las grandes superproducciones y los presupuestos millonarios, llamar la atención de los jugadores con un título hecho en flash? Machinarium demuestra que el talento está muy por encima del dinero



Machinarium es uno de esos juegos que hacen pensar, hacen pensar porque será nuestra herramienta a la hora de jugar y resolver los complejos puzles que plantea, pero también hace pensar que en unos tiempos de grandes superproducciones, espectaculares videos y gráficos 3D o millonarios presupuestos de producción y marketing aún hay una industria que apuesta por el talento, las ideas y el trabajo casi manual.

En esta perfecta mezcla de aventura clásica point and click y juego de puzles, tomamos el papel de un simpático robot que por error se encuentra en un planeta vertedero, nuestra primera misión será ensamblar las distintas partes que componen el personaje y a partir de ahí, a través de diferentes pantallas y sobre todo mediante la interacción con variados personajes ir entendiendo la historia del juego, que la tiene. La narrativa

Una mezcla de puzles y aventura point and click en la que sobresale un apartado artístico sobresaliente, un imprescindible para todo jugón.

del título es un apartado a destacar junto al diseño artístico y la fantástica banda sonora, a través de bocadillos tipo cómic que nos van mostrando los recuerdos de nuestro robot y las conversaciones con otros personajes, Machinarium va tejiendo una historia tan entrañable como bien llevada.

Visualmente el juego luce espectacular, detallados escenarios realizados totalmente a mano, sobre los que deambulan los personajes perfectamente integrados y con una variedad de animaciones muy elevada para un juego de estas características. Una vez más las clásicas 2D sacan los colores a juegos con mayor presupuesto en los que el apartado artístico queda “solo” en técnico.

Como indicábamos anteriormente, la banda sonora y efectos no solo no desentonan sino que destacan sobre el resto del juego, sencillos pero muy acertados temas aderezados con simpáticos sonidos muy variados y ajustados a cada una de las acciones y pantallas conforman un aspecto sonoro sobresaliente.

La dificultad del juego es bastante elevada para el nivel actual y puede hacer que se desesperen incluso jugadores con experiencia en el género, como ayuda tenemos una pista en cada una de las pantallas aunque en la mayoría de los casos tampoco nos ayudará a resolver el puzle. Esta dificultad compensa en parte la longitud del juego que, aunque no es excesivamente largo si nos tendrá un buen número de horas pensando como resolver la cuestión planteada por el juego para seguir adelante.





Conclusiones:

Una buena historia perfectamente llevada por una narrativa excelente, un nivel gráfico muy notable y un aspecto sonoro sobresaliente a un precio ridículo ¿que más podemos pedir? un juego que todo aficionado al género sabrá apreciar y disfrutar.

Alternativas:

Por humor tiene algo de Secret of Monkey Island Special Edition aunque el desarrollo es completamente diferente.

Positivo:

- Apartado artístico sobresaliente.
- El precio, ridículo para un juego de esta calidad.

Negativo:

- Algunos puzles son excesivamente difíciles, aún con pistas.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	90
sonido	92
jugabilidad	80
duración	78
total	**84**

Una segunda opinión:

Una aventura en la que se ha cuidado el detalle al máximo, con Machinarium, Amanita Design nos devuelve unos años atrás al reinado de las aventuras gráficas en 2D.

Marc Alcaina G



desarrolla: namco-bandai · **distribuidor:** namco-bandai · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

Tekken 6

A la sombra de Dark Resurrection

Una de las sagas de lucha con mas éxito de la historia de los videojuegos llega en versión portátil a PSP. ¿Habrán sido capaces de mantener los buenos resultados obtenidos en las consolas de sobremesa?

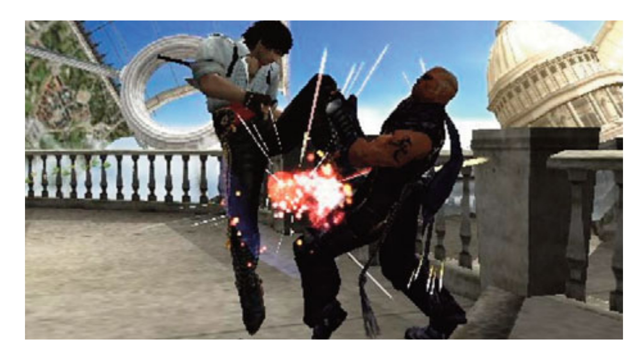
Tekken 6 ha sido un juego que ha ido paseándose durante mas de dos años por las diferentes ferias internacionales de videojuegos mostrando nuevos videos. El resultado no terminaba de convencer y el juego se retrasaba año tras año. Por fin apareció la sexta entrega de Tekken en consolas el pasado mes de Octubre y con un mes de retraso ha llegado esta adaptación a la portátil de Sony. Si el desafío en consolas de sobremesa era muy exigente al tener que enfrentarse a los pesos pesados del género de la lucha, en PSP no era menor, al tener que superar el resultado obtenido con Tekken 5 Dark Resurrection, considerado por el público general como el mejor juego de lucha creado para una portátil.

Tekken 6 mantiene el listón en temas gráficos mostrado unos personajes y escenarios fantásticamente diseñados y con multitud de detalles. La calidad grafica impregna el juego siendo uno de los máximos exponentes gráficos que podemos disfrutar en PSP.

La ausencia de modo online es un paso atrás inentendible frente a Tekken 5 Dark Resurrection

El apartado sonoro acompaña a la perfección al juego. Los efectos sonoros están en la línea de la saga y se adaptan a la perfección a cada personaje, por otra parte las melodías cumplirán con el guión marcado sin desentonar, aunque tampoco conseguirán que las recodemos como piezas musicales únicas.

El apartado jugable es el que mas desentona respecto a las versiones de sobremesa y sobre todo frente a la anterior entrega de Tekken en PSP. Para empezar se conservan los mismos automa-



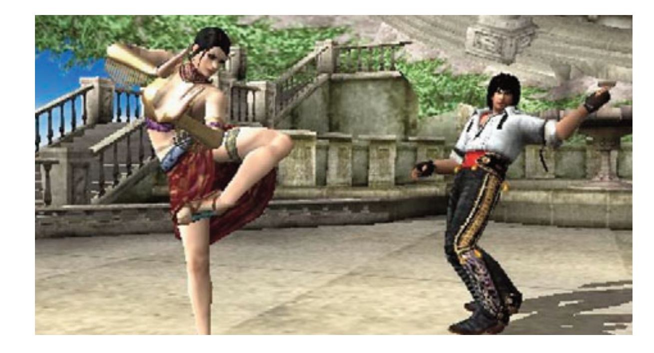
tismos en los golpes de ciertos personajes, se mantiene el desequilibrio entre personajes siendo alguno de los personajes nuevos realmente demoledor y además,

Pese a todos sus defectos Tekken 6 sigue siendo un juego de lucha notable, aunque se esperaba más de él

el jefe final del juego continua en la línea de la versión de sobremesa, Azazel se muestra como un jefe final profundamente descompensado y desacertado para un juego como Tekken 6, pese a todo, encontraremos rutinas para vencerlo de manera fácil, lo que hará que olvidemos un poco la aparición del monstruo en el juego.

Los modos de juego presentes también han sufrido importante recortes respecto a la versión de sobremesa, destacando por encima del resto el modo campaña el cual es inexistente, aunque entendible, en esta versión para PSP y el modo online, el cual tampoco hace acto de presencia en esta versión portátil, siendo incomprensible debido a los buenos resultados demostrados en Tekken 5 Dark Resurrection.

En definitiva, Tekken 6 es un juego que gustará a los aficionados a los juegos de lucha 1 vs 1 y que por su elevado número de luchadores puede manteneros pegados a vuestras PSP mucho tiempo. Aún así, tiene defectos graves que lo apartan del sobresaliente.



Conclusiones:

Tekken 6 mantiene los mismos puntos flojos de su entrega para sobremesa pero además se añaden algunos mas fruto del menor cuidado de esta versión portátil. La ausencia de modo online es imperdonable.

Alternativas:

El referente en cuanto a juegos de lucha en PSP sigue siendo Tekken 5 Dark Resurrection gracias a su fantástico modo online y al mimo depositado en él. Un poco por detrás destaca Soul Calibur BD

Positivo:

- Sobriedad gráfica

Negativo:

- Sin modo online.
- Múltiples errores jugables.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	78
duración	77
total	**83**

Una segunda opinión:

Han rebajado un poco la calidad respecto al anterior Tekken de PSP en cuanto a modos de juego y opciones, pero aún así sigue siendo una opción más que recomendable. Los nuevos personajes y escenarios ya valen que el juego se disfrute por si solo, aunque la ausencia modo online ha sido uno de los handicaps mas inesperados y negativos que han marcado al juego.

Jose Luis Parreño



desarrolla: sumo digital · **distribuidor:** codemasters · **género:** velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+3

F1 2009

La licencia F1 cambia de productor

Tras varios años en los que la licencia de la Formula 1 ha estado en poder de Sony, han sido los ingleses de Codemasters los que han decidido apostar por los videojuegos de F1 ¿Habrán tenido algo que ver los campeonatos conseguidos últimamente por los pilotos ingleses?

Después de varios años en los que CSE Liverpool ha realizado un fantástico trabajo en el terreno de los videojuegos de F1, ha llegado el turno de que Codemasters se encargue de la licencia F1. Las previsiones no pueden ser mejores puesto que en Codemasters son especialistas en videojuegos de competición, siendo Colin McRae Dirt 2 y Race Driver Grid dos de sus últimos referentes en el género.

En esta ocasión Codemasters ha encargado el desarrollo de F1 2009 versión PSP a Sumo Digital, otro estudio especialista en el desarrollo de videojuegos de velocidad, especialmente reconocido a raíz de la conversión realizada para Sega de Out Run 2 a Xbox.

Gráficamente el juego se muestra sobrio en el diseño de coches y escenarios pero muestra carencia de efectos gráficos que hagan despegar el apartado visual del juego. El resultado obtenido es de sobriedad pero no de espectacularidad, siendo únicamente efectos climatológicos como la lluvia, los únicos que puedan hacer que disfrutemos con el acabado visual conseguido en F1 2009.

El apartado sonoro está bien conseguido. Las melodías cumplen a la perfección en los menús, trasmitiéndonos sensación de competición y lujo. Los efectos sonoros se adaptan a la perfección a los coches sin sobresalir. Y por

Sumo Digital ha conseguido un gran trabajo en cuanto al control de los monoplaza, el estilo es simulación, pero las ayudas establecidas harán que todo el mundo pueda disfrutar de F1 2009



último hay que destacar el doblaje al español del juego, el cual ayuda a introducirnos más en la competición.

Jugablemente F1 2009 es una delicia. El juego presenta un estilo simulación pero también nos permite usar multitud de ayudas en la conducción. Desde ayudas al frenado, a la últimamente tan recurrida línea de trazado óptimo. Si se quiere disfrutar a fondo del juego aconsejamos que se deshabiliten todas estas ayudas, pero en un principio pueden venir muy bien para aprender las nociones básicas del videojuego.

Gráficamente el juego no está a la altura de los últimos juegos de PSP

El juego nos permite competir en carreras únicas o campeonatos completos, tanto en solitario como en multijugador. Pero por encima de estos modos destaca un modo trayectoria en el cual podremos ir recibiendo ofertas de los equipos mas humildes hasta labrarnos una reputación y fichar por los equipos con mas nombre de la parrilla.

Se hecha de menos que no se haya profundizado mas en el lujoso mundo de la formula 1 desprendiendo guiños del mundillo al jugador, pero es algo que pueden mejorar en futuros juegos.

Si te gusta la Formula 1 y quieres cambiar el resultado del último campeonato en el que Jenson Button terminó victorioso, no deberías perderte este videojuego.



Conclusiones:

Un juego que aporta sensaciones jugables muy satisfactorias pero que técnicamente está por debajo de los referentes actuales de PSP. Muy recomendados para los seguidores acérrimos a la Formula 1.

Alternativas:

Si te gustan los juegos de Formula 1 deberías de probar los juegos de F1 desarrollados por Sony para PSP, también presentan un gran nivel aunque están desfasados.

Positivo:

- *Sistema de control eficiente y sencillo*
- *El Modo trayectoria es un acierto*

Negativo:

- *Flojo gráficamente.*
- *Plantilla de pilotos desfasada.*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	75
sonido	90
jugabilidad	89
duración	85
total	**82**

Una segunda opinión:

Es cierto que F1 2009 no tiene un gran nivel en varios de sus , pero eso no significa que F1 2009 sea un mal juego. El sistema jugable y tras sensaciones que proporciona hace que sea un aperitivo ideal mientras esperamos la llegada de F1 2010 a Xbox 360 y PS3 durante el año 2010.

Ismael Ordas



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

Jame's Cameron AVATAR

La guerra entre Na'vi y humano ha comenzado.

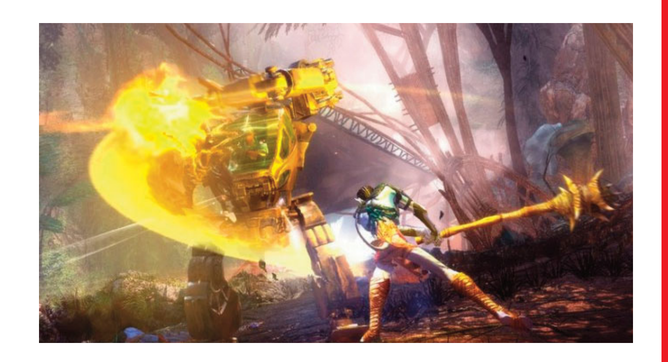
Un shooter en tercera persona con una historia totalmente distinta a la de la película, ¿seremos capaces de evitar que los Na'vi ganen la batalla o lucharemos con ellos para echar a los soldados humanos del planeta?

Avatar es lo último de James Cameron, uno de los más grandes directores del panorama cinematográfico actual, famoso por haber creado Terminator o haber dirigido muchas otras películas, Titanic entre ellas. La película se ha convertido en una superproducción con un presupuesto millonario pero... ¿Estará el videojuego a la altura?

Estamos acostumbrados a recibir pésimas adaptaciones de películas a videojuegos aunque Avatar será una excepción. En el videojuego tomaremos el control de Ryder, un humano experto en señales que llega a Pandora para incorporarse a los soldados del planeta. Antes de iniciar la aventura podremos escoger el sexo de nuestro protagonista y su aspecto. El juego pide a gritos un editor de personaje, sin embargo no podremos crear nosotros mismos a nuestro personaje y avatar, sino que deberemos elegir uno de los 12 modelos predefinidos que incluyen.

Una vez hayamos elegido nuestro sexo y nuestra empezará nuestra aventura en Pandora. Seremos guiados a realizar varias misiones para adaptarnos al control del personaje. El siguiente paso será hacernos un Avatar, y vosotros querréis saber: ¿Qué es un avatar? Pues muy sencillo, Avatar es la palabra que da título tanto a la película como al juego y es la capacidad descubierta por los humanos de introducir a los soldados en cuerpos similares a los de los Na'vi, la especie dominante en Pandora. Los Na'vi son

Los hechos que viviremos en el videojuego sucederán años antes que los hechos de la película, por tanto las dos historias son totalmente diferentes.



los seres más evolucionados del planeta y los que representan una mayor amenaza para los soldados. Nos harán la vida imposible para evitar que nos hagamos con el control del planeta.

Mediante la Cama de Enlace podremos cambiar entre forma humana y forma de Avatar y, realizaremos distintas misiones según la forma que sea necesaria. No tardará mucho en declararse la guerra, ya que los Na'vi se oponen totalmente a las investigaciones de los humanos en Pandora, y aquí es donde llegará la acción.

Llegará un punto en el que deberemos elegir de qué lado estamos y el juego avanzará por dos caminos distintos según demos nuestro apoyo a los humanos o a los Na'vi. Si elegimos ayudar a estos nos quedaremos en nuestra forma de Avatar, mientras que si decidimos no traicionar a nuestros colegas seguiremos en nuestra forma humana aunque, eso sí, equipados con la mayor tecnología posible.

Realmente es una historia única con un grado de interacción con el medio espectacular que, si no nos damos por vencidos cuando tengamos dificultades para avanzar o completar una misión, nos hará disfrutar y nos enganchará cada vez a la historia de uno de los más pronunciados directores, James Cameron.

Como humano podremos manejar armas increíbles mientras que como Avatar podremos utilizar elementos de la naturaleza, como animales.

Conclusiones:

Pese a ser un juego de película, sorprende por su calidad técnica. Puede hacerse aburrido al principio pero si le damos una oportunidad nos acabará enganchando.

Alternativas:

Cualquiera de los dos Gears of War.

Positivo:

- Sobriedad gráfica
- Totalmente en castellano (tanto textos como audio/doblaje)
- Función 3D estereoscópico

Negativo:

- Las misiones pueden llegar a aburrirnos en ciertos momentos
- Demasiados enemigos por los terrenos que pueden saturarnos y hacernos perder interés

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	80
duración	90
total	**78**

Una segunda opinión:

Tenemos ante nuestras pantallas un mundo nuevo y extraordinario por explorar. Tanto su argumento como su estructura dan la talla pero las misiones pueden llegar a aburrirnos si no nos tomamos el tiempo necesario.

Metacritic



desarrolla: world forge · **distribuidor:** fx interactive · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 · **edad:** +12

Sparta II

Las conquistas de Alejandro Magno

FX Interactive nos trae la segunda parte de Sparta, la Batalla de las Termópilas. Un siglo después de esta tomamos el papel de Alejandro Magno en un título que promete ofrecer lo mejor de Sparta y de Imperium para redefinir el género

El juego comienza cuando, tras el asesinato de su padre Filipo II de Macedonia, Alejandro Magno decide extender el dominio de éste en dura confrontación con el imperio persa, aunque nuestro primer objetivo en forma de acertado tutorial será poner fin a la revuelta de nuestro primo que nos discute el liderazgo como rey de Grecia.

Sparta II es una secuela del juego con el mismo título en el que participábamos en la Batalla de las Termópilas, es una segunda parte pero no una continuación directa del juego. En Sparta II, World Forge ha dado un giro hacía lo que han denominado Estrategia en Tiempo Real de Conquista y Combate, tendremos que gestionar los edificios y ciudades que dispongamos pero no es un juego de gestión de recursos por lo que no perderemos nuestro tiempo en asignar personal a cada una de las construcciones, el escaso número de ellas así como el no poder gestionarlas puede ser un handicap para un determinado perfil de usuarios pero por otro lado invitará al género a otro buen número de jugadores que buscan un modo de juego más directo, ágil y sencillo. Todo en Sparta II parece haberse creado con esta idea, el tutorial explica de un modo muy divertido como gestionar nuestros ejercitos y construcciones y las distintas posibilidades a nuestra disposición, los menús son claros y sencillos, una excelente curva de aprendizaje, la acción directa y la estrategia, aunque profunda en el fondo, permite disfrutar del título a nuevos jugadores en el género.

Sparta II está enfocado hacia la conquista y el combate, mientrás que la gestión de recursos se realiza de una manera semiautomática

Técnicamente es un juego que cumple de sobra, gráficamente se muestra correcto con una buena variedad de personajes y escenarios y un exquisito diseño de estos últimos. Como puntos más negativos en este aspecto algunas texturas no están al nivel del resto del juego y las animaciones son en determinados momentos excesivamente bruscas y forzadas.

Como es habitual en las distribuciones de FX, Sparta II, Las Conquistas de Alejandro Magno llega completamente traducido y doblado al castellano con una amplia variedad y calidad de voces y un trabajo que cumple perfectamente, hay que reconocer a FX Interactive el esfuerzo que realiza en todos sus lanzamientos, a pesar de que el precio de venta sea inferior al de la mayoría.

De la banda sonora lo mejor que podemos decir es que no molesta en exceso aunque se hace repetitiva en muchos momentos, los efectos sonoros está francamente bien realizados aunque en determinadas ocasiones no están bien sincronizados con la acción que se supone los genera.

La jugabilidad de Sparta II mejora sustancialmente la de su predecesor, mucho más sencilla, clara y directa. A pesar de que se ha eliminado (limitado) la gestión de recursos se han incluido nuevas opciones que en combate refuerzan el título como la inclusión de héroes a cargo de los ejercitos o la posibilidad de crear y usar máquinas de guerra. Sparta II ofrece la posibilidad de combatir online manejando uno de los cuatro ejercitos disponibles.





Conclusiones:

Un juego que aprovecha las virtudes de su secuela y pule algunos de sus defectos. Estrategia asequible para un buen número de jugadores.

Alternativas:

La saga Imperium, también de FX, es una muy buena opción. Imprescindible en el género la saga Age of Empires.

Positivo:

- Lo distribuye FX, o sea un precio bajo, llega traducido y doblado y una excelente presentación.
- El enfoque hacia la conquista y el combate y la inclusión del online

Negativo:

- Los jugadores más expermientados en el género pueden echar de menos las opciones que se han eliminado.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	70
sonido	68
jugabilidad	72
duración	70
total	**70**

desarrolla: zombie studios · **distribuidor:** konami · **género:** surv. horror · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 53,95 € · **edad:**+18

Saw

Jigsaw vuelve a las andadas.

La adaptación de esta saga de terror corre a cuenta de Konami. Después del éxito cosechado en la gran pantalla, llega el turno de que se gane una reputación en el mundo virtual.

Después de 6 entregas, los chicos de Zombie studios, de la mano de Konami, han decidido lanzar un videojuego de esta polémica saga.

El título nos pone en la piel del agente Tapp, protagonista en las primeras entregas. Nada más comenzar el juego vemos como nos llevan incosciente a una sala, donde nos esperará la primera prueba. Esta consistirá en deshacernos del famoso "cepo" que tenemos puesto sobre la cabeza a base de ejecutar una serie de secuencias de botones y nuestra precisión con los sticks. Este puzzle, así como otros, serán la tónica del juego. Al principio esto puede ser entretenido pero, pasadas unas dos horas, se vuelve repetitivo e incluso demasiado aburrido.

Otro apartado jugable a tener en cuenta es la respuesta del protagonista, que es algo imprecisa, sobretodo en los combates. Aquí sólo contaremos con dos botones de ataque. Dicha imprecisión nos hará perder vida en el cuerpo a cuerpo, pero no será demasiada ya que la IA de los enemigos deja mucho que desear.

Las animaciones, demasiado toscas y poco creibles, son uno de los puntos donde podrían haber sacado mayor provecho del motor gráfico. Lo mismo podemos decir del apartado visual, donde el protagonista y Jigsaw son los que mas detallados están, no como los enemigos y los personajes secundarios cuya texturización y la poligonalización no esta a la altura de lo que se espera en esta

La ambentación, fiel a la película, es uno de los aspectos más destacables de este juego.



generación. Los efectos especiales asi como los escenarios también estan muy limitados. La texturización de estos últimos dejan mucho que desear, no llegando a dar una sensación plena de solidez y si de una falta de trabajo importante.

Hay una parte donde el juego destaca muy positivamente como es la ambientación. En este apartado se ha conseguido transmitir una atmósfera inquietante, muy parecida a la pelicula. Donde el juego de luces y la banda sonora invita a que nuestro corazón se acelere y estemos en tensión mientras recorremos los angostos y oscuros decorados.

En cuanto al sonido cabe destacar la voz de “puzzle”, eso si en inglés, que estará doblado por el actor de la película, donde los diálogos en sus apariciones estarán fielmente reflejados, lástima que no podamos escucharlos en la lengua de Cervantes. Aún con esto, tanto el sonido como la ambientación son los puntos fuertes de esta franquicia.

Con todo esto podemos decir que el juego podría haber aprovechado mucho más el tirón de esta exitosa saga. Comienza muy bien pero poco a poco se va desinflando por la falta de recursos y una dinámica repetitiva acompañada de un apartado visual muy justo.

Jigsaw contará con un buen nivel de acabado gráfico, así como un cuidado diálogo acorde con lo visto en la saga.

Conclusiones:

Se trata de un juego correcto, en el que se podría haber aprovechado mucho más el tirón de la saga. Tiene un inicio prometedor, pero poco a poco, se va descafeinando. Solo recomendable para los que sean muy seguidores de la saga.

Alternativas:

Existen en el mercado otros juegos de mayor calidad como RE5, el cual está muy por encima de este título.

Positivo:

- La ambientación fiel a la película.
- El acabado de Jigsaw.

Negativo:

- Al poco tiempo resulta repetitivo.
- El apartado visual y animaciones.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	62
sonido	75
jugabilidad	55
duración	70
total	**64**

Una segunda opinión:

Si has jugado a las franquicias de Resident Evil y Silent Hill, encotraras a este título demasiado pobre.

VIDEO GAMER



desarrolla: ark system work · **distribuidor:** 505 games · **género:** beat´em up · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

Guilty Gear 2 Overture

Cambia tu estilo y te sentirás extraño

La saga de lucha uno contra uno cambia su estilo para probar con uno estilo a mitad de camino entre el Beat´em 1 vs barrio y la estrategia. El resultado final no es todo lo satisfactorio que esperábamos en un principio.

Hace más de dos años desde que el juego que nos ocupa salió a la venta en Japón. Ha sido mucha la espera ,pero en GTM no podíamos perdernos un juego basado la licencia Guilty Gear y te traemos el análisis del juego para que despejes todas tus dudas sobre él.

El juego mantiene los personajes principales de la saga Guilty Gear, en un principio tomaremos el control de Sol Badguy pero durante la campaña iremos controlado o enfrentándonos con prácticamente todos los personajes aparecidos en los juegos del lucha GG. El juego mezcla el estilo Beat´em up con el de la estrategia, consistiendo la gran mayoría de misiones en avanzar eliminando enemigos por el escenario, pero manteniendo una serie de torres que tendremos que capturar y defender si queremos avanzar en la aventura. También se nos plantearán misiones de velocidad en las que tendremos que avanzar de un punto a otro en el menor tiempo posible y otras en las que nos enfrentaremos directamente al un jefe final.

Guilty Gear 2 Overture rompe con el estilo de juego que nos tiene acostubrado Art System Work y el resultado es mediocre. Al menos nos queda BlazBlue Calamity Trigger

Gráficamente el juego se muestra desfasado. Los gráficos se muestran sobrios pero están carentes de efectos gráficos. Tampoco realiza una carga grande de polígonos en ningún momento, algo que desluce el aparado pero que le permite moverse con fluidez y sin ningún tipo de ralentiza-



ción. Los personajes están bastante mal animados y son pocos lo momentos en los que creeremos que son personajes creíbles.

El apartado sonoro estará en todo momento en un segundo plano, pasando inadvertido en varios momentos durante la aventura. Se echan de menos algunas de las melodías clásicas de los juegos de lucha. Los efectos de sonido cumplen con su cometido aunque sin destacar.

El apartado jugable es el más controvertido del juego. Ark System Work ha dejado atrás la jugabilidad clásica 2D donde se estaban licenciando para apostar por un nuevo estilo 3D. El resultado es malo ya que los luchadores se muestran carentes de recursos en el combate, además de provocar que los combates desluzcan en exceso al haber una carencia grande de efectos que puedan impresionar al jugador. Aún así, el juego deja algunas ideas innovadoras que pese a no estar bien explotadas, si que hacen que nos preguntemos si con la base implantada por GG2 Overture se puede crear un nuevo estilo en los beat´em up, aún así, la respuesta a esta pregunta queda muy lejana de lo mostrado en este juego.

La duración del juego es muy amplia, superando las diez horas en su modo campaña y contando con un modo online en el que podremos librar nuestras batallas tácticas con los jugadores que hayan decidido adquirir GG 2 Overture.

Si eres fan de la saga no está de más que lo pruebes, aunque no esperes demasiado.



Conclusiones:

El cambio no le ha sentado nada bien a Guilty Gear, si además le sumamos que apareció en Japón hace mas de dos años nos queda un juego mediocre y difícilmente disfrutable.

Alternativas:

Tanto Ninety Nine Nights como Vikings Battle for Astard os dejarán mas satisfechos si buscáis con Beat´em de estilo arcade.

Positivo:

- El juego es bastante largo y dispone de posibilidades online
- Algunas ideas puntuales en el desarrollo de los combates

Negativo:

- Desfasado aparado grafico
- Argumento sin relevancia

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	62
sonido	56
jugabilidad	58
duración	82
total	**63**

Una segunda opinión:

Guilty Gear 2 Overture es un experimento con nuevos estilos que no hay mas que deslucir la saga Guilty Gear. Al menos podemos celebrar que hayan traído el juego a Europa ya que este tipo de juegos no suelen salir de Japón y en ocasiones es conveniente probarlos por nosotros mismos para comprobar que las críticas sobre ellos son adecuadas.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ea · **distribuidor:** ea · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € / 39,95 € · **edad:** +7

Need for Speed Nitro

El Need for Speed de las consolas de Nintendo

Tras el buen sabor de boca que ha dejado Shift, EA lleva la saga NFS a las consolas de Nintendo con una propuesta totalmente diferente, Nitro es un título que apuesta por una conducción totalmente arcade y una imagen desenfadada.

Parece ser que Electronic Arts ha decidido apostar por las diferentes características y público de las consolas de Nintendo. En lugar de versionar los juegos que lanzan para las consolas de Sony y Microsoft para Wii y DS están generando títulos nuevos para estas plataformas adaptados a sus especiales modos de control, potencia técnica y sobre todo tipo de usuario. Un Need for Speed Shift sería imposible de recrear con una mínima calidad en Wii y mucho menos en DS, y aunque se lograse, probablemente no tendría unas buenas cifras de ventas como se ha demostrado con otros títulos orientados a un público más adulto y exigente como Dead Space o Mad World.

La alternativa es hacer un juego de coches utilizando el nombre de Need for Speed pero con un planteamiento mucho más arcade y un diseño menos real acorde a las capacidades técnicas de Wii o DS, el resultado es Nitro, un juego que no pasará a la historia de los títulos de conducción pero asegura un buen número de horas de diversión sin complicaciones de cientos de ajustes y una conducción sencilla accesible para la mayoría de jugadores.

A nivel gráfico NFS Nitro cumple en Wii y destaca sin sobresalir en DS, la sensación de velocidad está bien lograda, muy por encima de la mayoría de juegos de las consolas de Nintendo y sin ningún tipo de ralentización ni caída en la tasa de frames en ningún momento, por contra el modelado de algunos vehículos es excesivamente sencillo y aunque

La novedad principal de Need for Speed Nitro es la posibilidad de ir “marcando” los circuitos con nuestros colores y logos.



algunos reflejos y efectos de luces llaman la atención otros resultan totalmente insuficientes dando la sensación de haber vuelto a la generación anterior de consolas. El diseño de los diez circuitos que contiene el juego es destacable desde el punto de vista jugable pero peca también de una excesiva poligonización que no afecta más al aspecto visual del juego por la frenética velocidad con la que discurriremos por los escenarios. Nitro tampoco dispone de la magnifica banda sonora que suele acompañar cualquier título de Electronic Arts y en esta ocasión la selección de los temas es, cuando menos, discutible. Los sonidos de los motores de los coches y otros efectos sí están al nivel de lo que se puede exigir en Wii o DS.

En lo que destaca Need for Speed Nitro es en la jugabilidad, tanto en Wii como en DS el control es lo suficientemente bueno como para proporcionar un buen número de horas de diversión de conducción arcade sin mayores pretensiones. Existe un suficiente número de modos de juego aunque tampoco es que aporten mucho unos respecto a otros. No dispone de posibilidad de juego online aunque si de multijugador en pantalla partida en Wii y vía Wifi en DS/DSi.



Conclusiones:

Un buen arcade de conducción, divertido y frenetico con un correcto apartado técnico. Que nadie busque en Nitro el Need for Speed Shift de las consolas de Nintendo.

Alternativas:

Con un concepto aún más arcade que Nitro, Mario Kart es la referencia en las dos consolas. A la espera del Sonic & Sega All Stars Racing no hay mucho más donde elegir.

Positivo:

- *Divertido y frenético*
- *La personalización de los coches*

Negativo:

- *No dispone de multijugador online*
- *Solo cumple a nivel técnico*
- *Poca variedad de circuitos*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

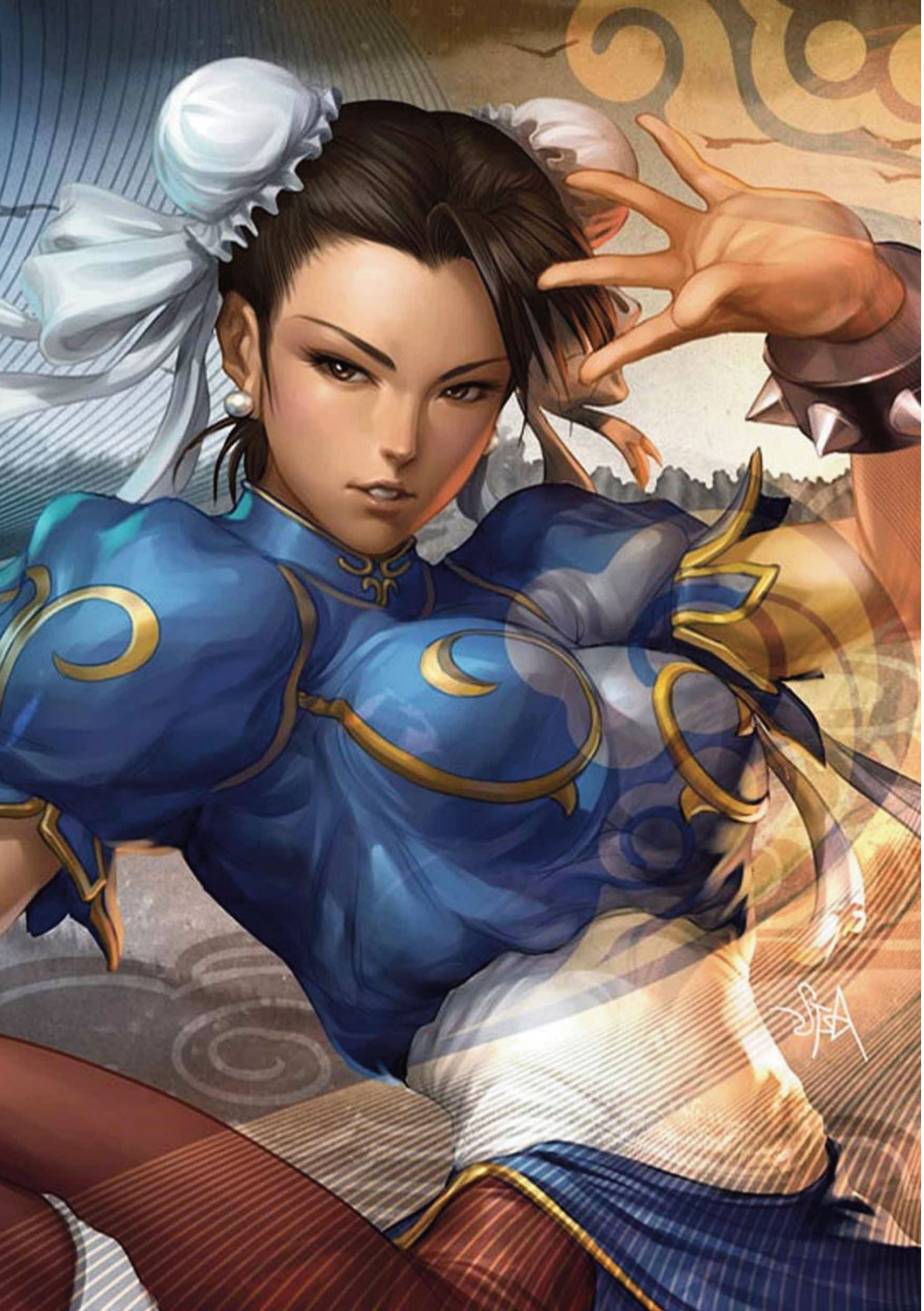
gráficos	63
sonido	64
jugabilidad	68
duración	60
total	**62**

Una segunda opinión:

Un aceptable juego de conducción arcade que destaca en jugabilidad pero peca de poco ambicioso en los aspectos técnicos. La falta de juego online le baja la valoración final.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



Astra Superstars





FICHA TÉCNICA Año: 1998 - Plataforma: Sega Saturn - Género: Lucha

Desde luego, si algo tiene la Saturn en abundancia, son buenos juegos de lucha 2d. Títulos como Vampire Savior, Waku Waku 7, Street Fighter Zero 3, los clásicos de SNK o los versus de Capcom corroboran esta afirmación.

Sunsoft seguramente lo vio muy claro (o más bien lo fue viendo claro poco a poco) cuando, primero, sacó su **Galaxy Fight** en Neo Geo, PSX y Saturn; luego, **Waku Waku 7** sólo en Neo Geo (arcade) y Saturn; y por fin, **Astra Superstars** únicamente para recreativas **ST-V** y, a continuación, en exclusiva para Saturn.

Galaxy Fight ya era un muy correcto 2d que encajaba perfectamente en el catálogo de Neo Geo. Waku Waku 7, si bien no compartía personajes con él, se consideraba una suerte de "secuela espiritual". El tercer trabajo de Sunsoft en este campo y esta generación repetía la hazaña: Sunsoft se superaba en prácticamente todos los aspectos que hicieron a los dos títulos previos cosechar críticas favorables y multiplicaba los efectos gráficos por diez (venga, sí, es un decir), a la vez que añadía algún que otro elemento innovador al género. Todo ello hacía que este nuevo juego necesitara el socorrido cartucho de 4 Mb de RAM extra. Bendito sea.

Astra Superstars arranca con una *intro* muy, muy *anime*, una estética que nos acompañará durante todo el juego. El cambio de personajes que hace Sunsoft en cada entrega es interesante por variar, por renovar, pero a veces nos gustaría que conservaran alguno si con ello pudiéramos disfrutar de un repertorio algo más amplio, y es que de nuevo contamos sólo con 8 luchadores, si bien son todos tan distintos, tan vistosos y de movimientos tan es-



pectaculares, que pasaremos este inconveniente por alto.

Empezaremos diciendo lo que antes salta a la vista, y es que los combates tienen lugar en el aire. Así es, como si de Goku y compañía se tratase, todos los personajes están volando y, como consecuencia, no existen los movimientos de saltar o agacharse propiamente dichos, sino de volar más alto o más bajo para esquivar al contrario y/o realizar determinados ataques. Protegerse no es una opción en este juego, es una obligación, y combinarlo con un apropiado "rodeo" al enemigo (es decir, moverse hacia abajo y colocarse a su espalda) nos permitirá hacerle polvo si comete la imprudencia de lanzarnos un *supercombo* en el momento equivocado.

Como podemos deducir, el manejo de Astra Superstars es algo particular. Los personajes tiene 6 golpes básicos, obviamente asignados a cada botón principal, pero el control no es el clásico tipo Street Fighter, sino que más bien cada luchador se mueve a su propia y alocada manera. Los hay que tienen 3 puñetazos y 3 magias pequeñas, o 3 patadas y 3 golpes de espada, y así podría estar el resto de esta entrada comentando las diferencias entre unos y otros. Lo importante es la conclusión que podemos sacar: "raro de narices". Es muy vistoso, original, muy bien animado, divertido, pero lleva algo de tiempo acostumbrarse a una diferencia tan radical, no sólo con otros títulos de lucha 2d, sino entre los propios personajes del mismo. Una vez asumimos eso, la rejugabilidad es grande, porque desde luego el juego engancha y la simple visión de los golpes básicos de los personajes ya es entretenida de por sí.



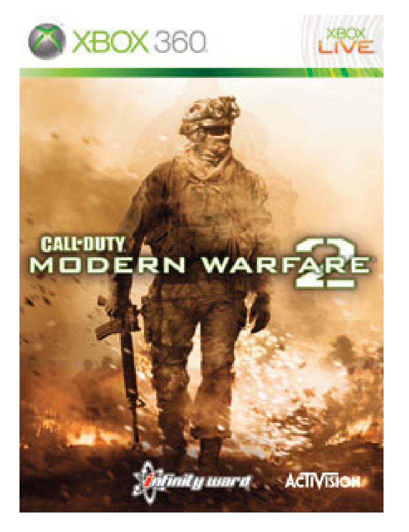
Tal vez lo mejor sea que, de verdad, hay sitio para casi cualquier tipo de jugador. El experto en este género, más técnico, aprovechará el factor estratégico de esperar, esquivar y machacar con un supercombo por la espalda. El jugador más casual (o, en mi caso, el que no tiene tiempo o paciencia para aprender en condiciones), se puede divertir pulsando **C+Z**, **B+Y** ó **A+X**, combinaciones con la que ya salen golpes especiales en todos los luchadores. El último, en concreto, es un movimiento de "*power-up*", para el que es necesario disponer, al menos, de una barra de energía. Cada especial consume una, así que si llenamos tres podremos encadenar un C+Z por triplicado. O lo que es lo mismo, despertar el odio instantáneo de nuestro oponente en caso de conseguir encajárselo :P

Otra particularidad es que, si abusamos del bloqueo, al final nos lo romperán (un poco a lo Street Fighter, por otro lado), y en ese momento nos convertiremos en una bola y caeremos en picado, rebotando en el suelo y paredes, sufriendo daño con cada choque y, aún, pudiendo ser golpeados por el enemigo sin posibilidad de esquiva o de preotección. Raro, desde luego, ¡pero como castigo por abusar no diréis que no es original!

Música y efectos sonoros completan esta locura de juego con muy buen nivel. Estos últimos acompañan impecablemente a los efectos gráficos. Las voces se oyen con total nitidez y encajan a la perfección con los personajes.

Los que no conocíais este juego, seguramente sí conocéis la saga **Guilty Gear**. Pues bien, aún siendo consciente de que algunos querrán apedrearme, me quedo con éste. No sólo demuestra la potencia 2d de Saturn sin despeinarse (o sea, sin ralentizaciones y con tiempos de carga mínimos), sino que se toma a sí mismo mucho menos en serio y sin embargo despliega una serie de efectos que superan ampliamente a los del primer GG, aún siendo anterior en el tiempo. Pero claro... tuvo el inconveniente de aparecer únicamente en Saturn, hacia el final de la vida útil de la consola, y de no salir de las fronteras niponas.

hombreimaginario



CoD Modern Warfare 2

Infinity Ward nos trae Modern Warfare 2, la esperada secuela del juego de disparos de más éxito de todos los tiempos, Call of Duty 4: Modern Warfare.

¡Desbloquealos todos!



De nuevo en acción Puntos: 15
Adiestra a la milicia local.



Recibimiento frío Puntos: 15
Infíltrate en la base de la ladera nevada.

Royale con queso Puntos: 15
Defiende el Burgertown.

Tiempos desesperados Puntos: 15
Ejecuta el plan para ayudar a los americanos.

El títere Puntos: 15
Ataca el piso franco de Makarov.

Para que conste Puntos: 35
Completa la campaña individual en cualquier dificultad.

Primer día de clase Puntos: 25
Completa "Otro día, la misma mierda" y "Jugador de equipo" en dificultad veterano.

Turistas Puntos: 25
Completa "Aterrizaje" y "El avispero" en dificultad veterano.

Prisionero 627 Puntos: 25
Completa "El único día sencillo... fue ayer" y "El gulag" en dificultad veterano.



Peligro cercano Puntos: 15
Haz que te escojan para el pelotón de Shepherd.



Cárgatelos y embólsalos Puntos: 15
Encuentra a Rojas en las favelas.

Soap en apuros Puntos: 15
Asalta el gulag.

Whiskey Hotel Puntos: 15
Recupera el Whiskey Hotel

De la sartén a las brasas Puntos: 15
Completa la misión en el cementerio de aviones.

El precio de la guerra Puntos: 90
Completa la campaña individual en dificultad curtido o veterano.

Diamante negro Puntos: 25
Completa "Máximo riesgo" en dificultad veterano.

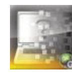
Amanecer rojo Puntos: 25
Completa "¡Wolverines!" y "Éxodo" en dificultad veterano.



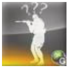
El fin justifica los medios Puntos: 25
Completa "Contingencia" en dificultad veterano.



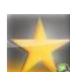
Vuelta a casa Puntos: 25
Completa "Por propia voluntad", "Segundo sol" y "Whiskey Hotel" en dificultad veterano.



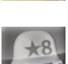
Autosuficiente Puntos: 25
Completa "Como en los viejos tiempos" y "Fin de partida" en dificultad veterano.



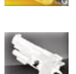
Fantasma Puntos: 10
Coloca el C4 en "Máximo riesgo" sin alertar ni herir a nadie en la ventisca.



Estrella de oro Puntos: 20
Gana 1 estrella en Operaciones especiales.



Charlie a las seis Puntos: 20
Gana 8 estrellas en Operaciones especiales.



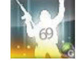
Baza operativa Puntos: 20
Gana las 3 estrellas en 5 misiones diferentes de Operaciones especiales.



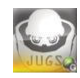
Cuadro de honor Puntos: 20
Gana al menos 1 estrella en cada misión de Operaciones especiales.



Especialista Puntos: 30
Gana 30 estrellas en Operaciones especiales.



Estrella 69 Puntos: 90
Gana 69 estrellas en Operaciones especiales.



Soy el titán Puntos: 10
Mata a un titán en Operaciones especiales.



Violencia innecesaria Puntos: 10
Usa un escudo para derribar a un enemigo en Individual o en Operaciones especiales.



En caliente Puntos: 10
Mata a 6 enemigos seguidos con un arma térmica en Individual o en Operaciones especiales.



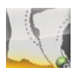
El camino menos transitado Puntos: 10
Consigue 22 objetos con información enemiga.



Tiroteo en marcha Puntos: 10
Mata a 20 enemigos seguidos conduciendo un vehículo en Individual o en Ops. especiales.



Desperado Puntos: 10
Mata a 5 rivales seguidos con 5 armas o accesorios distintos en Individual u Op. especiales.



Los cautos no descansan Puntos: 10
Apuñala a un enemigo sin que se percate de tu presencia en Individual o en Ops. especiales.



La reina se come a la torre Puntos: 25
Completa "Cabos sueltos" y "El enemigo de mi enemigo" en dificultad veterano.



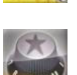
Jefe del foso Puntos: 10
Recorre el foso en "Otro día, la misma mierda" y acaba en menos de 30 segundos.



Coronel Sanderson Puntos: 10
Mata a 7 gallinas en menos de 10 segundos en "El avispero".



Hotel Bravo Puntos: 20
Gana 4 estrellas en Operaciones especiales.



Hasta once Puntos: 20
Gana al menos 1 estrella en 11 misiones diferentes de Operaciones especiales.



Blackjack Puntos: 20
Gana 21 estrellas en Operaciones especiales.



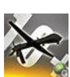
Agente Puntos: 30
Gana las 3 estrellas en 10 misiones diferentes de Operaciones especiales.



Profesional Puntos: 30
Gana las 3 estrellas en 15 misiones diferentes de Operaciones especiales.



Caído, pero no muerto Puntos: 10
Mata a 4 enemigos seguidos desde el suelo en Operaciones especiales.



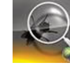
Más de 10 enemigos Puntos: 10
Mata al menos a 10 enemigos con un misil del Predator en Individual o en Operaciones especiales.



Toc toc Puntos: 10
Mata a 4 enemigos con 4 disparos a cámara lenta en Individual o en Operaciones especiales.



Dos pájaros de un tiro Puntos: 10
Mata a 2 enemigos con una sola bala en Individual o en Operaciones especiales.



Remover cielo y tierra Puntos: 10
Consigue 45 objetos con información enemiga.



Más dura será la caída Puntos: 10
Mata a 2 enemigos seguidos que hagan rápel antes de que aterricen en Ind. u Ops. Especiales.



Mamá, con las dos manos Puntos: 10
Mata a 10 enemigos seguidos con armas duales en Individual o en Operaciones especiales.



Trío Puntos: 10
Mata al menos a 3 enemigos de un solo tiro de lanzagranadas en Individual u Ops especiales.

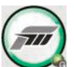


Forza Motorsport 3

Haz realidad tus fantasías de carreras poniendo al límite más de 400 coches fabulosos en 100 de las pistas más apasionantes del mundo. ¡Con diseños realmente aerodinámicos, neumáticos que se adaptan a la carretera y choques increíbles que dan veracidad a las carreras, se trata de una experiencia definitiva! Y si tu coche se echa a perder, devuelve el tiempo e inténtalo de nuevo.

Únete a la comunidad de Forza Motorsport 3 en Xbox LIVE y alardea de tus diseños y tus vídeos de carreras únicas. Comprueba cómo te las apañas en las tablas de clasificación contra los mejores pilotos, los artistas más prolíficos y los locos del motor.

¡Desbloquealos todos!



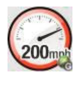
Bienvenido a Forza Motorsport Puntos: 15
Completa la primera carrera del juego.



Bajos dañados Puntos: 5
Salta 1,5 metros.



Interior Puntos: 5
Gana una carrera con la vista de cabina.



Demonio Puntos: 5
Corre a más de 320 km/h.



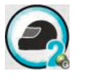
Derrapador Puntos: 5
Gana más de 1.000 puntos en una sola sección de derrape.



Vuelta de derrape Puntos: 5
Gana más de 100.000 puntos en una sola vuelta.



Nivel del conductor 1 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 1 en modo Temporada.



Nivel del conductor 2 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 2 en modo Temporada.



Nivel del conductor 3 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 3 en modo Temporada.



Evento de diario Puntos: 10
Completa tu primer evento de diario en el modo Temporada.



Nivel del conductor 4 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 4 en modo Temporada.



Nivel del conductor 5 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 5 en modo Temporada.



Fin de semana Puntos: 10
Completa tu primera carrera de fin de semana en el modo Temporada.



Nivel del conductor 6 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 6 en modo Temporada.



Nivel del conductor 7 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 7 en modo Temporada.



Nivel del conductor 8 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 8 en modo Temporada.



Nivel del conductor 9 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 9 en modo Temporada.



Nivel del conductor 10 Puntos: 10
Alcanza el Nivel del conductor 10 en modo Temporada.

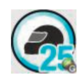
¡Desbloquéalos todos!



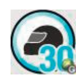
Nivel del conductor 15 Puntos: 15
Alcanza el Nivel del conductor 15 en modo Temporada.



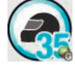
Nivel del conductor 20 Puntos: 20
Alcanza el Nivel del conductor 20 en modo Temporada.



Nivel del conductor 25 Puntos: 25
Alcanza el Nivel del conductor 25 en modo Temporada.



Nivel del conductor 30 Puntos: 30
Alcanza el Nivel del conductor 30 en modo Temporada.



Nivel del conductor 35 Puntos: 35
Alcanza el Nivel del conductor 35 en modo Temporada.



Nivel del conductor 40 Puntos: 40
Alcanza el Nivel del conductor 40 en modo Temporada.



Nivel del conductor 45 Puntos: 45
Alcanza el Nivel del conductor 45 en modo Temporada.



Nivel del conductor 50 Puntos: 50
Alcanza el Nivel del conductor 50 en modo Temporada.



Oro puro Puntos: 80
Consigue un trofeo de oro en todas las carreras en la Lista de eventos del modo Temporada.



Viajero Puntos: 25
Corre en circuitos de todas las ubicaciones del mundo.



Nivel de coche 1 Puntos: 5
Alcanza el Nivel de coche 1 en modo Temporada.



Nivel de coche 2 Puntos: 5
Alcanza el Nivel de coche 2 en modo Temporada.



Nivel de coche 3 Puntos: 5
Alcanza el Nivel de coche 3 en modo Temporada.



Nivel de coche 4 Puntos: 5
Alcanza el Nivel de coche 4 en modo Temporada.



Nivel de coche 5 Puntos: 5
Alcanza el Nivel de coche 5 en modo Temporada.



Año 1 Puntos: 50
Completa el primer año del modo Temporada.



Año 2 Puntos: 50
Completa el segundo año del modo Temporada.



Año 3 Puntos: 50
Completa el tercer año del modo Temporada.



Año 4 Puntos: 50
Completa el cuarto año del modo Temporada. .



Año 5 Puntos: 50
Completa el quinto año del modo Temporada. .



Año 6 Puntos: 50
Completa el sexto año del modo Temporada.

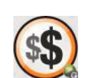


Velocista Puntos: 10
Completa una contrarreloj.





Subastador Puntos: 10
Vende un coche en la Casa de subastas. .



Oportunista Puntos: 10
Gana una subasta pujando más que otra persona.



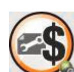
Paparazzi Puntos: 10
Haz una foto a tu coche.

Mecánico Puntos: 10
Crea un archivo de tuneo para tu coche.

Pintor Puntos: 10
Crea un diseño de pintura o un grupo de vinilos.



Conservador artístico Puntos: 10
Carga una foto o película en Forzamotorsport.net.



Emprendedor Puntos: 10
Vende una configuración de tuneo, diseño o grupo de vinilos desde tu escaparate.



Comprador Puntos: 10
Compra algo en el escaparate.



Director Puntos: 10
Completa tu primera película de Forza Motorsport.



Entendido Puntos: 10
Sé dueño de al menos un coche de cada fabricante.

Del dibujo al pixel



Portadas y videojuegos

No será la primera, ni la segunda, ni de seguro, la última vez que rinda culto desparramando párrafos sobre las aventuras y desventuras que inspiraron las portadas de los videojuegos antiguos. Por supuesto, el gran Alfonso Azpiri es pieza clave en este entorno, de moda últimamente gracias al estupendo trabajo de recopilación que podemos ver en el libro Spectrum, editado por Planeta.

Aún así, es de justicia mencionar a otro crack del dibujo llamado Luis Royo, catalizador de portadas tan impactantes como sensuales, con una sutil diferencia: el señor Royo no solía tomar encargos de creación de portadas para videojuego; simplemente, sus ilustraciones, a menudo publicadas en la añeja y añorada revista Cimoc, se utilizaban a posteriori para decorar la carátula: en gran cantidad de ocasiones, la ilustración en sí no tenía demasiado que ver con el contenido del propio juego, pero lograba vender una barbaridad gracias a su reconocido arte.

Por último, el tercer vértice del virtuoso triángulo de ilustradores se llama Bob Wakelin, y si no lo conocíais, enmendaréis vuestro grave error cuando os cuente que fue el ilustrador más prolífico de los videojuegos europeos para ordenadores de 8 y 16 bits.

El objetivo del artículo, aparte del mencionado tributo que merecen, es llegar a que nos demos cuenta de lo importante que eran las carátulas de videojuego en dicha época. Pensad que antes, la información que uno manejaba sobre un juego antes de su lanzamiento era un ínfimo porcentaje de lo que hoy podemos disfrutar. Esto quiere decir que la ilustración de portada era, en la mayor parte de casos, el primer contacto que se establecía entre el juego final y el potencial comprador del juego.

De hecho, siempre se le pedía un notable esfuerzo al ilustrador, el cual debía tirar de arte e imaginación a la hora de componer la portada, puesto que no solía tener apenas información del juego. Como es lógico, el proceso de creación debía comenzar antes de que el videojuego estuviera terminado. Pensad por un momento en la fuerza que tenían estas carátulas, tanta que en alguna ocasión, el aspecto gráfico del juego en cuestión podía llegar a cambiar a raíz de la ilustración final. Vamos pues, con una primera entrega de estas comparaciones entre portadas y sprites pixelados.

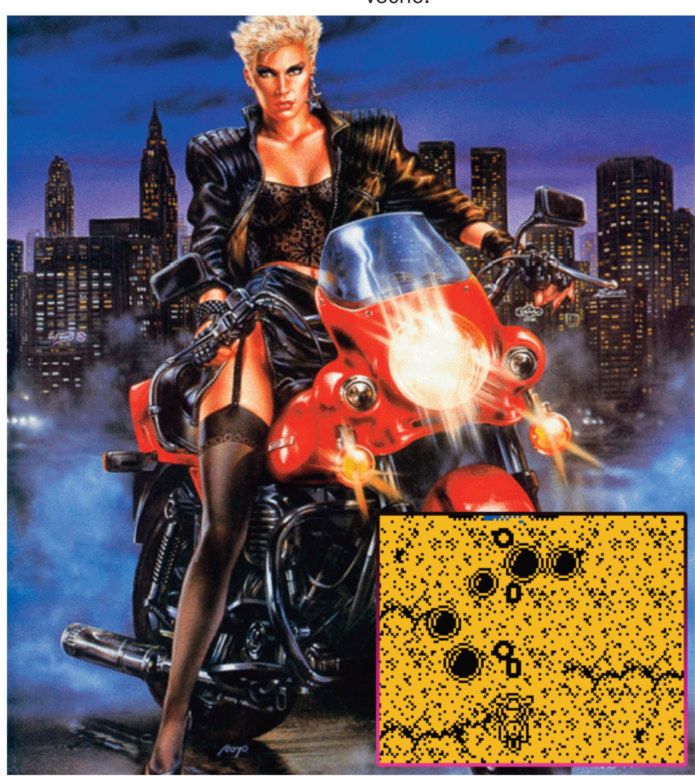
Comenzemos entonces nuestro viaje a través del tiempo. Un viaje que tiene su punto de partida hace más de 20 años. Pongámonos manos a la obra

Wizball - Sensible Software / Ocean (1987)

He aquí una brillante idea, notablemente puesta en práctica: dotar a un típico esquema de shoot'em-up horizontal algo más de profundidad, dándole capital importancia a la recolección de items, evolucionar el movimiento de la nave y posibilitando el juego cooperativo con otra persona a los mandos de un joystick.

Curiosa, muy curiosa la forma de nuestra particular aeronave: la bola verde que he recuadrado en la imagen, capturada en su versión Amiga, fue representada en su carátula con una ilustración de Wakelin. Por la red pueden verse muchos comentarios del autor respecto a sus obras, dando su opinión de cómo fue concebida y qué tal le salió. Sobre la portada de Wizball, dice que, a pesar de ser bastante popular, nunca le acabó de gustar del todo. En este caso, para tener una primera idea sólo pudo disponer de unas pocas capturas del juego de baja calidad. Y bien que les sacó provecho.





Turbo Girl - Gamesoft / Dinamic (1988)

El caso de Turbo Girl es bastante peculiar, aunque su historia ya os la conté hace unos meses, os la resumiré de nuevo en esta ocasión: los chicos de Gamesoft tienen un juego prácticamente acabado, un shoot'em-up espacial llamado Masacrón, inspirado en un arcade clásico de Nichibutsu llamado Terra Cresta. A Dinamic no le disgusta y les da el OK a la publicación del título, pero enseguida imponen una serie de cambios, como fueron reducir el tamaño de pantalla útil del juego para acelerar el scroll, o sustituir la nave protagonista por una chica montada en moto.

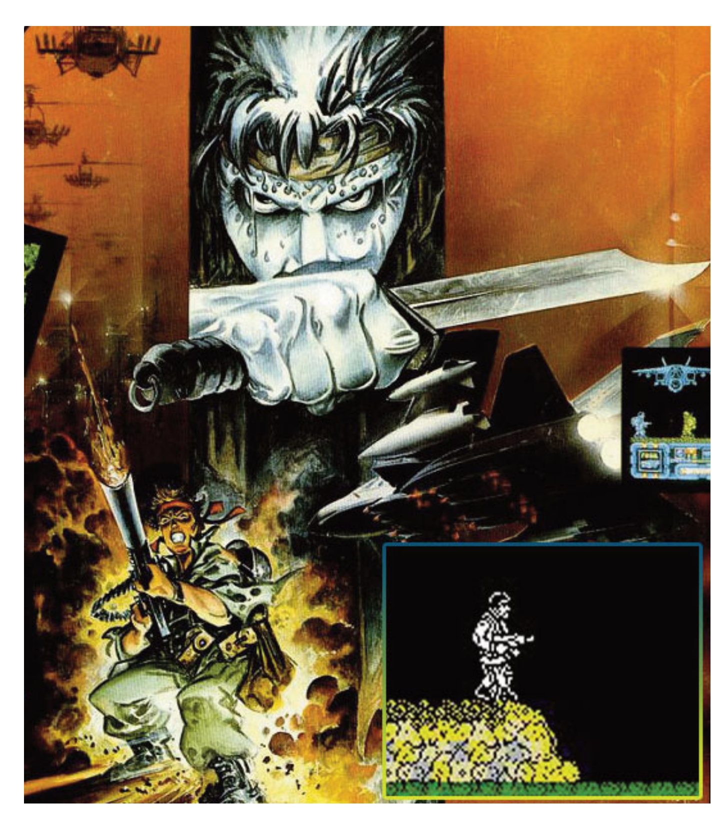
No sé, a ciencia cierta, si a Luis Royo se le encargó esta ilustración especialmente para el juego, o si se contactó con el autor para solicitarle dicha ilustración y que sirviera de punto de partida para el lavado de cara que sufrió el mencionado Masacrón. Lo cierto es que la historia ya sabéis como termina, con ese pedazo de portada en la revista MicroManía para inaugurar su segunda época, y un videojuego que, sin llegar a ser un mal juego, no pasó a la historia por su calidad, sino más bien por esa rubia motorizada que, quizás, estuvo inspirada en Brigitte Nielsen.

R.A.M. (Topo Soft, 1988)

Sobre R.A.M. se ha escrito bastante, de lo prometedor que parecía el proyecto y el fiasco que resultó, seguramente entre los tres peores videojuegos que lanzó Topo Soft en su día, resultando prácticamente injugable en su versión final. Manejábamos a un Comando Especial de Operacio-

nes que debía masacrar a unos cuantos soldados en Chernovska, capaz de manejar vehículos como un camión y un tanque. En la idea original, el Comando era capaz de realizar muchas más acciones, pero una vez más, el tiempo de desarrollo jugó en contra del equipo, lastrando el producto que se lanzó al mercado.

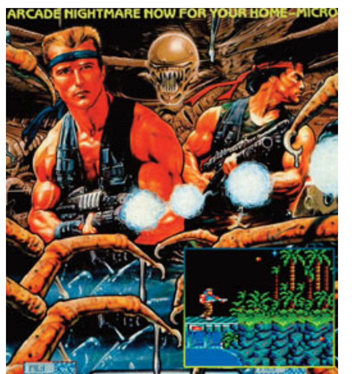
El programa fue diseñado por José Manuel Muñoz, más conocido como "Rambo" en su época Topo, contando con unos estupendos gráficos del amigo Alfonso Borrocop. Y si bien el resultado final fue desafortunadamente olvidable, para mí la carátula realizada por el señor Alfonso Azpiri era auténticamente brutal; y mira, esta vez el soldado representado en el centro del dibujo, cuchillo en mano, tenía un parecido bastante razonable con el avatar que manejábamos en el juego.



Gryzor (Ocean / Konami, 1987)

Decir Gryzor es lo mismo que exclamar Contra, sinónimos ambos de lo que fue el arcade de acción de scroll horizontal por excelencia, asentando todos y cada uno de los paradigmas del género, comenzando por la acción simultánea cooperativa a dos jugadores, aderezada con Final Bosses de órdago y siendo rematada por una mala leche sólo al alcance de unos pocos, situada a años luz de lo que hoy día ni siquiera puede ser considerado como dificultad.

Es verdad que las conversiones a ordenador personal no fueron todo lo punteras que uno desearía, aunque la versión Amstrad -como muestra la captura de la imagen- poseía un colorido y unos sprites bastante decentes para los tiempos que corrían. Una vez más, el maestro Bob Wakelin utilizaba pinceles y tinta de forma ejemplar; según sus palabras, se le encargó un trabajo sobre un juego donde dos comandos debían hacer frente a una horda extraterrestre, mezcla de Aliens y Predators; además, utilizó poses ripeadas del mítico Schwarzenegger en la película Depredador para dibujar a Bill, en primer plano en la portada.



La verdad es que realizar una selección idónea e interesante para este tipo de artículo no es tarea fácil, porque hay mucho donde elegir. Además de Wakelin, Royo y Azpiri, también exitieron otros artistas menos conocidos que prestaron su arte para esta noble causa. Y además, hay que contar algo curioso acerca del juego en cuestión, por eso de complementar. Veamos si os convence, entonces, la recopilación. Pasen, vean y opinen.



Where Time Stood Still (Ocean / Denton Designs, 1988)

Estamos ante una de las obras lúdicas mejor valoradas de la historia de los videojuegos, aunque seguramente no sea tan conocida como lo merece. Como muchos otros títulos que han marcado época, se trata de un juego de perspectiva isométrica, gestionado por un engine gráfico equiparable al Filmation 2 de Ultimate,el cual poseía scroll en lugar de pantallas estáticas interconectadas. Where Time Stood Still fue realizado por Denton Designs, autores de otro juegazo similar, The Great Escape.

Quizá el argumento os suene de algo: los protagonistas sufren un estruendoso accidente de avión, aterrizan de manera forzosa y se encuentran en una tierra muy extraña. Pronto se darán cuenta de que el inhóspito destino que han encontrado se encuentra habitado por extrañas criaturas, dinosauriosjurásicos e incluso cavernícolas de intenciones nada amistosas. El juego nos permitía manejar a varios personajes, cada uno con sus propias características, aunque uno siempre ejercía de líder del grupo.



Estamos ante una señora videoaventura con toques de rol y acción. Además, la estética cómic se hacía notar en todo momento, con la aparición de viñetas y bocadillos a lo largo del juego. Y por supuesto, una majestuosa carátula con dos de los protagonistas representados.

Saboteur II: Avenging Angel (1987, Durell)

Durell Software, una casa británica que comenzó en el desarrollo de software sin apenas hacer ruido, pero que poco a poco fue dejando para la posteridad unas cuantas perlas. Su programa debut fue Saboteur, en el que manejábamos a un espía que debía infiltrarse en una fortaleza enemiga. La segunda entrega, firmada igualmente por Clive Townsend, cambiaba de protagonista, ya que el espía original fue asesinado, y era su hermana la que debía afrontar esta peligrosa misión. De este modo, la misión era recuperar una tarjeta perforada que incluía códigos e información altamente confidencial.

Como podéis comprobar a través de la portada, estamos ante una de las primeras heroínas de la historia del videojuego; aunque en el juego no se resaltaran apenas sus formas, pero para ello teníamos a nuestra disposición la impresionante ilustración. Curiosamente, y aunque tengan poco que ver en su estilo, vuelve a colarse en el artículo una chica motorista, al igual que lo era Turbo Girl en la primera entrega.

Cosme Stible (Iber Soft / Génesis, 1988)

Antes que nada, no os asustéis. A ver, que no todo van a ser juegazos y títulos para recordar por siempre. O al menos, en este caso, los méritos serán muy distintos a los de los juegos que han desfilado anteriormente por esta sección. Cosme Stible fue diseñado, aparentemente, por Génesis para Iber Soft, una de las compañías desarrolladoras españolas más polémicas de su época. Y uno se pone a jugar a este Cosme Stible y oye, no está nada mal. De entrada, este juego de MSX aprovecha las capacidades técnicas del estándar japonés: alejándose de conversiones monocromas que a menudo recibía este ordenador directamente desde el Spectrum, Cosme Stible nos ponía en la piel de un extraño robot-comecocos, que a pesar de su orondo aspecto, debe mostrarse ágil y rápido en todo momento para zamparse las hamburguesas de cada nivel mientras que esquiva a sus pérfidos enemigos.

Sin embargo, si le quitamos el disfraz al invento, llegaremos a la conclusión de que el programa no es más que el ripeado vil de un videojuego japonés llamado Pine Applin, programado por Zap Corporation. Las diferencias son meramente cosméticas, así que el equipo de Génesis se limitó a cambiar los gráficos, cambiando los sprites de los personajes y los marcadores. Y hala, ya tenían juego nuevo en el mercado. Curiosamente, tampoco se esmeraron mucho en el tema, porque según The Punisher en sus famosos Patitos Feos, dependiendo del tipo de MSX en el que se cargaba,



podía aparecer directamente el juego original japonés. Bueno, pero es que uno ve esta portada tan resalá, con sombrero cordobés incluido, y se le olvida tó lo demás...

The New Zealand Story (Ocean, 1989)

La aportación de Bob Wakelin en este artículo se salía un poco de lo habitual en su trabajo artístico para dibujar y diseñar las carátulas que le encargaban. Así, como él mismo comentó en su día, las composiciones de tipo cute le costaban más de lo habitual, pero oigan, viendo el espléndido resultado, cualquiera lo diría. En este collage, el famoso pollo-kiwi, protagonista del arcade de Taito en el que se basaba esta adaptación de recreativas a ordenadores personales, se enfrenta a un buen puñado de enemigos diferentes. Son tan monos todos ellos...

Para variar un poquito, incluyo en esta ocasión una captura de la versión de Commodore 64, por cierto, con una paleta de colores de mejor gusto del que esperaba.

Sirwood (Opera Soft, 1990)

Para no dejar al maestro Alfonso Azpiri sin representación en este artículo, rescato la portada de uno de los últimos videojuegos de Opera Soft, un programa que mezclaba arcade con videoaventura, desarrollado a partir de un reto que se propusieron en Opera: poder implementar un scroll cuádruple -de cuatro planos diferentes- en un ordenador gobernado por un microprocesador Z80. Una vez conseguido este reto, se construyó el argumento de espada y brujería sobre el que descansa este Sirwood.

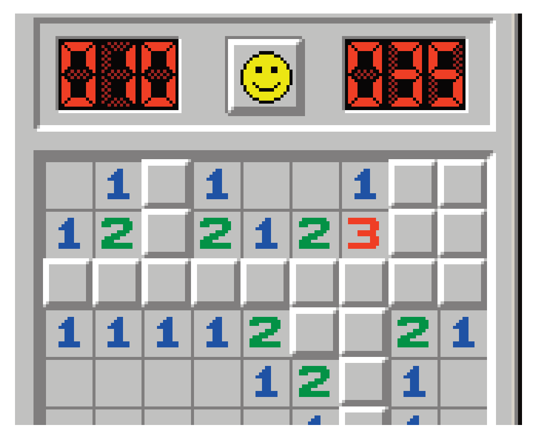


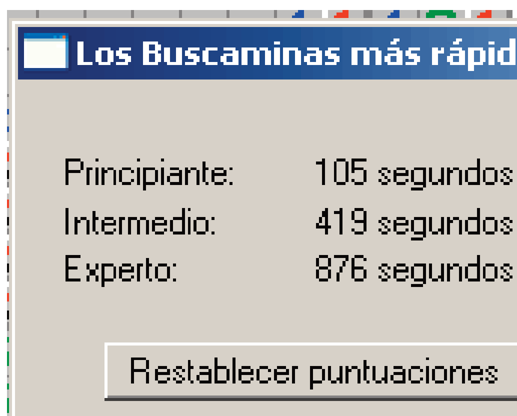
Como nota curiosa que añadir a este juego, decir que su primera fase no era interactiva, simplemente, una especie de escena de introducción para adentrarnos en la historia y argumento. Lo que hoy día podría considerarse una escena de vídeo introductoria, en aquellos tiempos era considerada como una fase: de hecho, al ser un juego multicarga, había que parar el cassette una vez cargada en memoria, para luego volver a reanudar dicha carga con la siguiente fase. Sí, otros tiempos. Y otra brutal carátula. Hasta la próxima entrega.



Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Los juegos de Windows





Ttoca hablar de esos juegos que nos llevan acompañando toda la vida y, a pesar de que lo merezcan más que el Wii Sports, nunca han sido tenidos en cuenta a la hora de elaborar esa dichosa lista de juegos más vendidos de todos los tiempos. Tal vez por que hace tanto tiempo que están con nosotros que es como si no estuvieran, y sin embargo todos recurrimos a ellos, sin importar edad o sexo, para matar esos ratos libres en los que no hay nada que hacer.

Todos hemos cavado en un campo plagado de minas; todos nos hemos quedado a una carta de completar un nuevo solitario, o sin bolas jugando al Pinball; incluso algunos fuimos atacados por el abobinable hombre de las nieves cuando salimos a esquiar. Y es justo a esos juegos de Windows que siempre estuvieron al alcance del ratón a los que homenajea este artículo que cuenta con una pequeña parte de historia y con una gran parte dedicada a las curiosidades, a los trucos, a los huevos de pascua y a los secretos.

Parte 1: Buscaminas

El Buscaminas es, probablemente, el juego más popular de todos los que Windows incluye y de paso, el más original en su concepto. ¿Quién podría pensar que liberar un campo minado pudiese ser tan divertido? pues Robert Donner y Curt Johnson, creadores de este clásico que no sufre en sus carnes el paso del tiempo.

El Bucaminas vio la luz por primera vez dentro del Microsoft Entertaintment Pack para Windows. Dos años más tarde reaparecería ya dentro de la instalación estándard de Windows 3.1, y a partir de ahí en todas las sucesivas entregas del sistema operativo de Microsoft. Pero dejemos la historia a un lado y centrémonos en las curiosidades, que no son pocas.

¿Cómo saber dónde se esconden las minas?

A lo largo de la partida puede que nos veamos obligados a tentar a la suerte ya que no siempre los números visibles aportan la información necesaria para asegurar si hay mina o no en las casillas ocultas, y tendremos que aventurarnos a descubrirlo de la única forma posible, cavando. Sin embargo, aquellos que no quieran arriesgarse o que agradezcan una ayudita extra a la hora de jugarse el todo por el todo encontrarán de utilidad este truco que muestra de una forma discreta dónde se encuentran las minas y dónde no. Esta pequeña trampa es perfecta para apostar cafés con los compañeros alardeando de ser capaz



de terminar el Buscaminas en nivel experto a la primera y también supone una gran ayuda a la hora de batir esos récords que llevan años grabados en el ordenador familiar.

La explicación es muy sencilla. Simplemente hay que teclear consecutivamente las teclas "XYZZY" (no hace falta que estén en mayúsculas) en la pantalla principal del juego seguidas de las teclas "SHIFT" y "ENTER" pulsadas al mismo tiempo. No se notará ningún cambio apreciable pero sí lo hay, un punto (pixel) situado en la esquina superior izquierda de nuestra pantalla se pintará de blanco cuando pasemos con el ratón por encima de las casillas donde no haya minas, y se teñirá de negro cuando sí las haya.

Pero aún hay más. Si sólo queremos utilizar este truco en un momento dado y después seguir jugando de manera legal podremos desactivarlo pulsando la tecla "SHIFT", y si deseamos activarlo de nuevo bastará con pulsar otra vez "SHIFT" y no la combinación anterior de nuevo.

Parar el tiempo

Otra forma interesante para batir récords y conseguir récords imposibles es tomárselo con calma y detener el tiempo cuando convenga, y gracias a este truco podremos pararlo cuando nos venga en gana.

El truco consiste en abrir el Buscaminas, empezar un nuevo juego y pinchar en cualquier casilla. En ese instante el contador empezará a moverse, entonces pulsando la tecla "Windows" y la tecla "D" esconderemos todas las ventanas y veremos el escritorio. Cuando pinchemos de nuevo en la ventana del Buscaminas el tiempo se habrá detenido.

Modo Hardcore

Hay quienes aseguran que el Buscaminas oculta un modo hardcore desbloqueable en el que las casillas de los bordes del tablero pasarían a estar conectadas con las del extremo opuesto y así, debido a los números que éstas mostrarían resultaría más complicado adivinar los lugares en los que se esconden las minas.

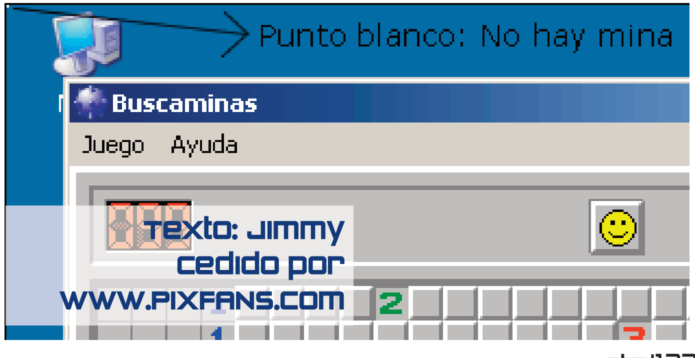
Según se rumorea, este modo hardcore se desbloquea acabando los tres niveles (principiante, intermedio y experto) y logrando en todos ellos un nuevo récord que se debe firmar siempre como "WRAPFIELD". Tras lograrlo, dicen que al pinchar encima de la cara amarilla ésta se tornará en una cara roja y enfadada, y daría comienzo el nivel más difícil de todos.

Aunque en internet existen vídeos que muestran cómo desbloquear el hardcore mode mi opinión personal es que los vídeos son un montaje y toda esta historia una leyenda urbana ya que a la hora de realizar este artículo seguí todos los pasos necesarios para desbloquear este nivel de dificultad y no ocurrió nada: ni se conectaban los extremos del tablero ni la cara amarilla se volvía roja. Todo estaba como siempre. ¿Hice algo mal? No creo, pero cada uno es libre de comprobarlo por sí mismo si dispone de tiempo y paciencia.

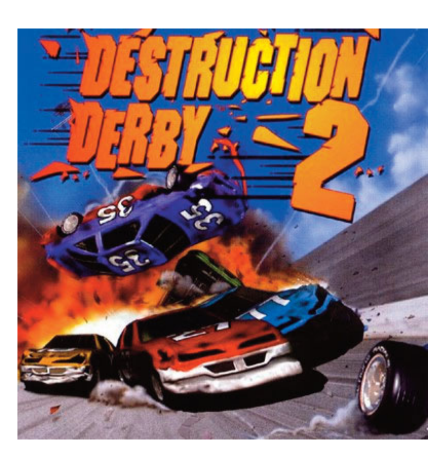
La mina de la primera casilla

Este apunte no es un truco en sí, es simplemente una curiosidad del juego. Cuando iniciamos una nueva partida las minas se reparten de forma aleatoria por las casillas del tablero. Esto podemos comprobarlo con el truco que expliqué un poco más arriba con el que podíamos saber dónde estaban las minas previamente antes de pinchar. Pero... ¿qué pasaría si pinchásemos encima de una mina en nuestro primer movimiento?

Pues no pasaría nada, o al menos nada apreciable. El juego está pensado para que nadie pueda perder en su primer turno y la mina que ocupaba esa posición será reemplazada por otra que se situará en el primer lugar libre que encuentre partiendo de la esquina superior izquierda del tablero y recorriendo el mismo de izquierda a derecha y de arriba a abajo.



Retroanálisis: Destruction Derby 2





I want to be a Dummy

Con la llegada de los 32 bits, las capacidades des las nueva consolas a la hora de mover entornos poligonales por fin se podía compara a las recreativas del momento. ¿Y que mejor que el género de las carreras para demostrar los entornos poligonales que nos esperaban? No hay duda en decir que los ¨Racers¨ fueron el género representó una evolución mas rápida y satisfactoria del momento.

Las dos grandes sagas del momento en los salones recreativos, Ridge Racer y Daytona USA, fueron las abanderadas de las nuevas consolas en sus respectivos debuts. Mientras Namco realizo una prodigiosa conversión de su Ridge Racer para Playstation, Sega no llego a acertar de lleno con la suya de Daytona USA, razón por la cual al poco tiempo se lanzaría al mercado una versión corregida y aumentada del mismo con el sobrenombre de Championist Circuit Edition. Por su parte Psynosis publicaría dos sagas en las que la velocidad era la nota predominante: una es la que hoy analizaremos su segunda parte y la otra Wipeout, un juego de carreras futurista en la cual los vehículos eran pequeñas aeronaves que levitaban por encima de escenarios ultrarrealistas.

La empresa Británica llevaba mucho tiempo en el mundo de los videojuegos (sobre todo programando para el ordenador Amiga), creando títulos que han entrado por derecho propio en la historia de los videojuegos. Shadow of the Beast, Barbarian o Lemmings están entre sus sagas mas reconocidas. Pero no seria hasta finales de 1993 que Psygnosis cuando la compañía fuese adquirida por la multinacional japonesa Sony, la finalidad de esta ultima al carecer de un estudio de desarrollo interno, era que Psygnosis hiciese las veces de First Party.

Dentro de Psygnosis, se encontraban diferentes estudios de desarrollo que funcionaban de forma autónoma entre si, programadoras de renombre como Bizarre Creations (MSR para Dreamcast o Project Gotham Racing para Xbox y Xbox 360), Traveler´s Tales (Sonic R, Haven o las diferentes sagas de Lego), Creative Assemble (Total War) o la que hoy nos ocupa Reflections. En 1999 el estudio paso a llamarse Sony Studio Liverpool

El primer Destruction derby dejaba sentadas las bases de la saga y ponía a las claras el espíritu de la misma. El título nos ponía a los mandos de un deportivo para afrontar todo tipo de carreras si, pero aquí los códigos de honor y los pactos de caballeros son completamente inútiles, ya que como norma general en todas las carreras la acción de

chocar y soportar las embestidas de los rivales era tan importante como la de saber tomar la próxima curva

La primera entrega de la saga, que fue lanzado en territorio Europeo en octubre de 1995, fue un éxito tanto de crítica como de público, dejando un grato recuerdo entre toda esa primera y satisfactoria hornada de juegos que se lanzaron conjuntamente al estreno de Playstation. El juego tendría un port para la consola Sega Saturn que salio en la misma fecha, no repitiéndose esto en la segunda parte, en la que la 32 bits de Sega se quedaría sin la secuela del título original.

Un día en las carreras.

El desarrollo de Destruction Derby 2 busca una clara diferenciación dentro del genero de la velocidad, y es que, como luego bien veremos, el juego cuenta con una serie de características que lo hacen incomparable a la mayoría de los títulos de la época. Aunque luego entraremos en detalles mas específicos las carreras de este título destacan por la gran cantidad de participantes en ellas, nada menos que veinte y su desarrollo, en el que se mezcla una conducción rápida con una jugabilidad de los mas atractiva.

En un primer vistazo tanto los vehículos utilizados como su apariencia son de un estilo parecido a las típicas competiciones americanas como la Nascar, en las que coches de pesada dirección y suspensión blanda compiten en masivas carreras en el que el componente del accidente esta siempre muy presente. Tomando como base estas carreras, el título de Reflections comienza a diferenciarse con sus características propias, desde los circuitos, hasta los modos de juego menos comunes como los arenas.

Una vez elegido en modo de dificultad entre tres posibles y haber registrado nuestro nombre entraremos en el modo principal del juego, el modo carrera. En el nuestro objetivo será, a través de diferentes temporadas, llegar a lo mas alto del ranking de pilotos. Para ello el juego divide a todos los jugadores en 4 divisiones siendo la división primera donde se encuadran los mejores pilotos y la cuarta donde, lógicamente, comenzaremos nuestra andadura.

Este sistemas hace que, pese a que compitamos contra veintes corredores en carreras, solo tengamos que luchar contra nuestro otros cuatro rivales directos en la clasificación, lo que le da un toque de emoción a las carreras, y es que puede que un tercer puesto sea un mal resultado si los adversarios de nuestra liga han quedado antes que nosotros o un décimo resultado no sea tan malo si hemos quedado los primeros de nuestro grupo.

Al finalizar la temporada que consta de cuatro carreras y contabilizando el total de puntos los primeros de cada liga ascienden a la siguiente de igual forma que los últimos de cada grupo descienden a la división inferior. Una vez que podamos progresar a divisiones mas altas iremos desbloqueando y corriendo en nuevos circuitos, hasta un total de siete, siendo los últimos desbloqueados los que por su trazado mas intrincado presentan una dificultad mucho mayor.

Existe un segundo modo de juego en el que aparte de nuestra posición de llegada a meta, también puntúan los golpes que propinemos a nuestros contrincantes, constando cada temporada de cinco carreras en vez de cuatro ya en este modo de juego se le añaden una última



prueba: Los ¨arenas¨ de combate. Por lo demás contaremos con el típico modo contrarreloj y practica, para poder mejorar nuestras habilidades o poder correr carreras sueltas.

Imprevisibilidad es la palabra.

Cuantas veces al jugar en videojuego de carreras (sobre todo si nos remontamos a generaciones pretéritas) podemos observar como los vehículos rivales van uno detrás de otro en prefecta y inamovible compenetración, manteniendo las distancias de forma milimétrica en toda la carrera, nadie comete un error, ninguna vez los competidores se pasan de frenada o se muestran el ¨morro¨ intentándose adelantar en la curvas, todos estas sensaciones la hemos tenido en mas de una ocasión a manos de diversos juegos, algunos de ellos sagas muy famosas y representativas del sector de los videojuegos.

Al conectar vuestra Playstation e introducir el disco compacto de Destruction Derby 2 una cosa queda tajante y claramente clara en la primera curva que se toma: En este juego olvidaros de comportamientos artificiales y aburridas carreras con los rivales en perfecto pelotón, ya que en Destruction Derby 2, simplemente no lo vais a encontrar. Toda carrera esta marcada por un factor de imprevisibilidad absoluta, nunca sabremos si el vehiculo que esta justo delante nuestro perderá el control y se quedara cruzado en la carretera llevándonos a un accidente seguro, si el coche que nos sigue se pasara de frenada en la próxima curva envistiéndonos por detrás con violencia o si detrás del próximo cambio de rasante habrá un enorme enjambre de autos accidentados esperando nuestra llegada.



Todo esto nos lleva a unas carreras frenéticas, en las que en ningún momento podemos dar por segura nuestra posición ya que en cuestión de segundos todo puede cambiar completamente, esta sensación es refrendada por el comportamiento de los conductores rivales, a los que podríamos calificar de todas la formas menos elegantes a la hora de conducir: Todos nuestros contrincantes buscaran cualquier ocasión para adelantarnos echándonos de la carretera si fuese menester.

No podemos dejar de mencionar en este apartado un factor fundamental para el peculiar desarrollo de las carreras que estamos circuitos: el excelente planteamiento de los circuitos. Todos han sido diseñados de para sacar el máximo partido a las características del juego, teniendo cada uno de ellos unas características específicas: algunos están mas dedicados a enormes saltos, otros son pequeños circuitos de curvas muy cerradas, en otros abundan los cruces de carreteras ofreciendo carreras completamente diferentes y variadas.

Realmente es gratificante el resultado que se consigue en el título, dando una variedad de carreras y de situaciones casi infinitas, desde carreras rápidas y limpias hasta situaciones en que solo un vehiculo ha llegado a la meta quedándose los demás vehículos averiados repartidos por el circuito.

Huyendo de los tópicos.

Cuando hablamos de juegos de coches en el que el componente de los choques o accidentes es alto siempre tendemos a pensar en el típico de juego de acción puramente en el cual los vehículos van fuertemente

armados y nos encontramos todo tipo de ítems, armas, explosiones, escudos de energía y toda clase de ítems. Nada mas lejos de la realidad, ya que en Destruction Derby contamos no solo con un desarrollo realista (para ser un videojuego, claro está) sino con una jugabilidad que huye de la simplicidad fácil de lo arcade proponiéndonos un control de las en el cual es uso del freno y la buena trazada en las curvas es esencial.

Realmente puede llegar a resultar chocante que en un juego en el que la destrucción y el accidente parezca ser la nota dominante se junte con una jugabilidad tan fina y pulida, pero a la larga se convierte en la gran virtud del programa convirtiendo al control en algo simplemente delicioso.

A años luz de los juegos de coches en los que podemos conseguir toda clase de ítems y potenciadores o incluso lejos también de los que ponen un control completamente irreal lleno de derrapes imposibles como la saga Ridge Racer, los chicos de Reflections consiguieron un control simplemente perfecto, en el que el pilotaje se debe realizar de forma muy precisa, usando el freno en muchas de la curvas y realizando perfectas trazadas.

Los detalles que muestran el grado de perfección que se ha implementado en este apartado son evidentes, como que el coche tenga un peso y una inercia determinada que se nota al controlarlo, sobre todo en las curvas, y que es determinante a la hora de poder llevar a buen puerto la carrera. El único punto de este apartado que nos llevará algo de tiempo controlar es el ángulo de giro de nuestro vehículo, que traza unos giros algo mas cerrados a lo que estamos acostumbrados en otros juegos tardando en familiarizarnos con el unas cuantas carreras.

Llega la locura: Los arenas.

Llegados hasta este punto solo podemos decir que os olvidaos de todo lo dicho anteriormente sobre el buen control y la coherencia del juego, ya que a partir de ahora poco importan: imaginad veinte coches metidos en una especie de plaza de todos con el único objetivo de acabar con los demás oponente sin que destrocen nuestro vehiculo, tarea nada fácil esta ultima, por cierto.

Ya el inicio de este peculiar y demencial espectáculo es todo una declaración de intenciones, todos los coches se disponen cerca de las paredes exteriores de el arena, formando un perfecto circulo entre ellos y mirando al centro de tan peculiar ring de combate, con el objetivo de que al darse la salida todos los vehiculo converjan a toda velocidad en el centro al mismo tiempo provocando una colosal colisión múltiple de consecuencias imprevisibles.

A partir de ese momento e intentándonos recuperar de la primera embestida, mientras el frenesí continua con un verdadero baile de coches volando, volcados y viendo toda clase de accidentes deberemos intentar golpear los coches rivales intentando no ser nosotros los golpeados y sobre todo moviéndonos a toda velocidad para no ser el centro de una de esas ¨meles¨ que darían al traste con todas nuestras opciones de victoria.

Si tachábamos de impredecibles las carreras normales, no podemos calificar estas sino de locura por la rapidez, el desenfreno y la desorientación que produce este modo, solo comparable a la descarga de adrenalina que supone los escasos minutos que suelen durar estos ´encuentros¨. Como siempre el único consejo para durar el máximo tiempo posible es proteger la parte delantera de nuestro coche, siendo recomendable la siempre cobarde pero sensata estrategia de correr marcha atrás para embestir a los rivales con la parte trasera del vehiculo.

Técnicamente en DD2 la compañía desarrolladora (Reflection) nos muestra un trabajo gráfico de lo mas solvente y gratificante, siendo el motor grafico utilizado el que luego seria afinado y potenciado para la siguiente obra del equipo: Driver. La primera característica que nos llama la atención en la capacidad del engine de poder ver 20 coches en pantallas, sin ninguna clase de ralentización, tirón o brusquedad reseñable.

El conjunto grafico es lo bastante solvente como para ofrecer una sensación de velocidad digna de verse a la vez que se muestran interesante detalles gráficos para un consola de 32 bits que no había llegado ni a la mitad de su vida útil: efectos de humo o crear un primitivo polvo al pisar la hierba o la arena de los circuitos, piezas que salen despedidas de los coches (algunas reconocibles, otras simples polígonos que salen despedidas) y que se quedan sobre el circuito durante algún tiempo o deformaciones visibles en la carrocería de nuestro bólidos.

Todos estos factores ayudan a reforzar la idea principal del juego, es decir que el gran número de coches en pantalla junto al rápido y suave movimiento de estos, crean el dinamismo necesario y perfecto para el espíritu del juego originando momentos impagables, como las a mencionadas ¨meles¨ de decenas de vehículos o los circuitos plagados de grandes saltos.

Todas estas acciones están regidas por una física mas que notable, que se muestra muy sólida en la mayoría de ocasiones, mostrando las colisiones de manera realista y lógica y dando la sensación de que los coches tienen el peso, la inercia y la maniobrabilidad adecuada a cada ocasión. Todos los choques que se producen durante las carreras tienen un efecto diferente dependiendo de la velocidad de los vehículos implicados y de la zona del bólido en que se produzca la colisión, así es mas provechoso golpear en las aletas de los coches contrarios para hacer girar su vehiculo, haciéndole perder un tiempo precioso y embolsándonos una suculenta cantidad de puntos en los modos de juego que se rijan bajo esta normativa. Tan solo en algunos cambios de rasante y en determinados saltos podemos notar como los vehículos se elevan por los aires de forma desproporcionada y nada realista, pero salvo estos detalles tendremos un juego que incluso jugándolo en la actualidad podemos constatar que la física de juego funciona por lo general de una forma pulcra con unos resultados de lo mas satisfactorios.

La implementación del sistema de daños es otra de los puntos fuertes del juego, ya que a mediados de los noventa esta característica no estaba presente en casi ningún juego de carreras. Para representar el estado de nuestro vehículo tenemos en la parte inferior derecha de la pantalla tenemos un dibujo de nuestro coche con seis puntos sensible a los impactos, representados en diferentes colores según su estado. Lógicamente nuestro vehiculo al recibir impactos ira mostrándolo en el indicador, pasando el tono de los puntos de verde a rojo. Si rebasamos el límite de daños, nuestro coche podrá directamente quedar fuera de carrera, si este daño se produce en la parte delantera o quedar en una situación de continua malfunción, si se produce en la parte central o trasera.

Para evitar esto, o repararlo si ya ha ocurrido, todos los circuitos excepto los arenas disponen de la zona de boxes, donde podremos reparar las zonas de nuestro coche que seleccionemos a través de un divertido y frenético minijuego. El propósito de este será que en un pequeño espacio de tiempo podamos arreglar diferentes zonas de nuestro coche a golpe de rápidas pulsación a un botón, cada vez que pulsemos el botón la zona quedara levemente reparada. Como hay seis zonas y normalmente no hay tiempo material como ni para reparar la mitad de los daños que el coche tiene, la elección de que zonas y con cuanta intensidad se reparan es fundamental para que no tengamos que volver a entrar en boxes durante la carrera, ya que se pierde una cantidad de tiempo considerable.

Como siempre tenemos que comentar algunos aspectos negativos del juegos en este apartado, esta vez las podríamos llamar consecuencias en vez de defectos, ya que para conseguir ciertos



logros se han debido de dejar algún que otro apartado descuidado. La principal pega técnica del programa es el Pooping mas que notable del que hace gala el juego, la generación de escenarios se presenta muy brusca, incluso comparado con algunos programas de la época, llegando incluso a no tener la distancia de dibujado suficiente como para poder reaccionar con el tiempo suficiente a las diversas curvas y accidentes que nos preceden. Esto último inconveniente se matiza en parte al aprendernos al dedillo los circuitos de los que consta el juego.

Además el juego luce también defectos menos molestos y igualmente extendidos en los juegos de velocidad de la época, por una lado veremos ciertas texturas y polígonos bailarines mientras que el defecto conocido como cliping hará su acto de aparición en determinadas ocasiones. Por lo general todos estos defectos no empañan el buen hacer de los programadores y es que ver en nuestra Playstation 20 coches en pantalla con IA diferenciada para cada corredor, no se puede calificar sino de verdadero lujo.

Para completar un apartado técnico de lo mas cañero no podemos dejar de mencionar la banda sonora, hecha por los grupos Jug y Tuscan, siendo casi todas los temas de la primera banda citada Todos los cortes que componen la banda sonora son temas instrumentales sin ninguna clase de voz, aquí la batería y las guitarras eléctricas se convierten en los grandes (y los únicos) protagonistas, dando una ambientación a las carreras tan adecuada que no podríamos imaginarnos el mismo juego con diferente hilo musical. Para completar un apartado sonoro redondo tenemos a un ¨speaker¨ que ira gritando diversas frases, en perfecto ingles, en determinadas ocasiones como al producirse un accidente o para anunciarnos que estamos en la ultima vuelta, aunque su tono de voz es muy acertado la variedad de frases que tiene en su haber no es demasiado amplia.

Dos mejor que uno.

Desechar el modo dos jugadores en un juego de conducción es una acción un tanto inexplicable en la mayoría de los casos, pero cuando se produce en un juego como Destruction Derby 2 es algo que se escapa a nuestra comprensión. Probablemente el factor técnico fuese el responsable, ya que si nos parece toda una muestra de capacidad técnica el poner a veinte coches en pantalla con la soltura que se mueven en este título, el hacerlo a doble pantalla hubiese superado las limitaciones del motor gráfico de juego. Aún así no podemos sino lamentarnos de la falta de este modo por el incalculable potencial de diversión que hubiese proporcionado.

Como compensación el juego ofrece un modo de juego mediante cable link, necesitando aparte del citado cable, dos consolas, dos televisores y otras tantas copias del título, lo que hacía que esta opción no estuviese al alcance de todo el mundo. Pese a otros carencias menores como poder elegir mas coches echarse una mayor gama de opciones se puede decir que la falta de un multijugador es el único pero importante que le podemos poner al programa.

Conclusión.

No hay mas satisfacción al volver a jugar a un videojuego antiguo que comprobar que guarda intacta toda su esencia, jugablilidad y sobre todo la capacidad de conseguir engancharte a pesar de no contar con el brillo técnico al que estamos acostumbrado hoy en día. La personalidad del juego es innegable, pese a ser un juego en que el contacto físico es evidente e incontestable, se huye del ¨choque fácil¨ para incluir una jugabilidad tan refinada como funcional.

En una época en que los grandes ¨Racers¨ echaban a andar y empezaban a diferenciarse la propuesta de Destruction Derby fue única, bien diferenciada y sobre todo bien acabada. El estudio de Reflections, que tantas alegrías no deparó en la generación de los 32 bits se puede decir que bordo un juego de velocidad que brillaba en todos sus aspectos.

En el capitulo de lamentaciones tan solo podemos señalar la falta de un modo de dos jugadores y la posterior degeneración de la saga, ya fuera de las manos de Reflections, que tuvo una digna continuación en PSX otra secuela floja en Nintendo 64 y una ultima parte en PS2 que rozaba lo aberrante, han hecho que casi nos despidamos de la posibilidad de poder ver renacer a tan insigne saga.

Texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

Legend of Wukong





Un no licenciado de bellísima factura

En GTM seguimos apostando por ofrecer una visión plural del mundo del videojuego. Ésta probablemente sea una de las caras menos conocidas de una industria que se expande de manera vertiginosa. Pero ese cristal tiene numerosos prismas. Lo que hoy vemos como una maquinaria perfectamente engrasada, no siempre fue así. Hubo un tiempo en donde la imaginación primaba sobre los intereses económicos. Y muchas veces sin el apoyo oficial, lograron hacerse un hueco en nuestros corazones. Es por ello que gracias a hombreimaginario, estrenamos esta sección. Bienvenido a los juegos no licenciados de Mega Drive.

El mercado de los no licenciados es especialmente interesante en Taiwan. Grupos como Gamtec o C&E (de los que ya he analizado juegos como Magic Girl o Magic Bubble, respectivamente) desarrollan y distribuyen allí, o al menos lo seguían haciendo al final de la vida útil de la Mega Drive. Juegos terminados y completamente originales (es decir, creados desde cero sin ripear contenido de otros títulos) aunque sin licencia oficial se ponen a la venta allí e incluso otros títulos que estaban destinados a aparecer oficialmente en la consola pero fueron cancelados en el último momento pueden surgir



como por arte de magia en mercadillos.

Curiosamente, uno de los géneros más beneficiados por este extraño mercado en Mega Drive es de los RPG. Si supiéramos mandarín, podríamos disfrutar de no pocos juegos originales (que no oficiales) y muy trabajados, la mayoría basados en cuentos populares chinos. Los taiwaneses Gamtec desarrollaron un muy correcto RPG de corte clásico en el que una máquina del tiempo envía al protagonista de 13 años a una China feudal plagada de seres fantásticos. Y hemos podido disfrutarlo en un idioma inteligible (para los no expertos en mandarín), una década más tarde, gracias a Super Fighter Team.



Y es que Brandon Cobb y su equipo ya habían traducido y reprogramado otro buen RPG taiwanés, precisamente de los mencionados C&E, dos años antes. Hablo, cómo no, de Beggar Prince, que muchos conoceréis y que ya comentaremos próximamente. Para **Legend of Wukong** la tarea era similar: el juego estaba terminado y llevaba años circulando por el mercado asiático en sus condiciones originales (es decir, sin traducir y con un diseño de carátula que imitaba el estilo de Akira Toriyama, aunque los personajes mostrados no tuvie-



ran nada que ver con los del juego), y era uno de los pocos no licenciados que no “tomaban prestado” ningún contenido de otros títulos oficiales, así que era legalmente seguro traerlo y re-distribuirlo. Y hay que admitir que el resultado está a la altura de las expectativas.

Legend of Wukong (Wucom Legend en su versión china, con fotos al final) se juega como tantos RPG por turnos de la época y nos pone al mando del propio Wukong y de dos personajes más con los que iremos explorando el campo y diferentes aldeas y cuevas del país: Pigsy, un mujeriego con cara de cerdo debido a una maldición; y la vengativa Wujing, que quiere librar al mundo de los demonios que mataron a su madre. Juntos deberán encontrar la máquina del tiempo del Dr. Tang (el vecino científico del protagonista) y devolver a Wukong al presente. Los combates transcurren con una vista lateral y sin “turnos vacíos” (vamos, que siempre se hace algo), y son, por lo general, fluidos y bastante justos, aunque tal vez podemos quejarnos de que sean un poco demasiado frecuentes. Su estética y mecánica es muy sencilla pero correcta. A lo largo del juego ampliaremos a menudo nuestro equipo con nuevos objetos.

Lo que uno podría esperar del género, ¿verdad? Pues sí, y ya es bastante contar con un no licenciado al nivel de muchas producciones oficiales. Pero lo que seguramente hace que Legend of Wukong destaque sobre otros RPG de la época es el diálogo, continuamente salpicado de humor. Y es que, aunque ahora sea de lo más normal que los juegos tengan guiones trabajadísimos y personajes caracterizados hasta el extremo, no era raro que lo que enganchara al jugador en aquellos años fuera fuera el argumento, los puzzles, las recompensas, la jugabilidad... pero no el diálogo en sí, que solía ser en realidad algo árido, incluso carente de chispa en no pocas ocasiones. Puede que esto sea más bien obra de los traductores, por supuesto, y desde luego no tengo forma de comprobar si el original también tiene un guión ingenioso.

Lo que contribuye a aumentar la dificultad y la duración del juego no es tanto la abundancia de combates como la exploración de las cuevas, mazmorras y numerosos laberintos, que a veces nos recordará a **Phantasy Star**. Al igual que en la segunda parte de esta serie clásica de Sega, aunque muchos de estos laberintos no sean físicamente grandes, obligan a recorrerlos casi en su totalidad para encontrarnos con ca-





llejones sin salida o múltiples rutas necesarias, pero a menudo seremos recompensados con pequeños tesoros o piezas de equipo.

Por lo general, toda la estética del juego está muy cuidada y tiene un aspecto muy profesional. Cierto es que no va a asombrar a nadie con gráficos espectaculares y que Gamtec pudo haberse trabajado algunos efectos que añadieran gracia al asunto o algo más de animación en determinados enemigos, pero a nivel global no hay mucho de lo que quejarse. Las caras de los protagonistas van cambiando durante los combates, las *cutscenes* son graciosas y se ven bien (aunque con el típico aspecto ñoño propio del género, que si lo critico en Zelda, aquí no va a ser menos). En resumen, aunque sin grandes alardes, un trabajo muy correcto a nivel gráfico.

La banda sonora encaja perfectamente con el tipo de juego y su estética. Los distintos temas musicales son suficientemente “memorables” como para recordarse, pero no lo suficiente como para sonar repetitivos y que te harten a la media hora de jugar. De hecho, no creo que ningún tema se repita, a pesar de que la música cambia a la par que el fondo, es decir, una casa o un templo dentro de una aldea tienen su música específica, distinta de la propia de la aldea. El estilo de la banda sonora tal vez recuerda un poco a los primeros años de la Mega Drive, sencilla y pegadiza con abundante uso de bajos. De nuevo, aún no siendo un apartado espectacular, cumple su función con muy buen nivel.

En suma, merece la pena probar Legend of Wukong. En primer lugar, ya era un buen juego antes de su occidentalización; en segundo, los de Super Fighter Team pulieron el producto original para eliminar el par de *bugs* que aparecían en él; en tercero, Mega Drive no anda sobrada de buenos RPGs; y por último, es el no licenciado con mejor presentación (bueno, y el de mayor calidad en general de todos los comentados hasta ahora), al incluir un manual ilustrado de 16 páginas a todo color (y ya es rarísimo el no licenciado que incluye manual). Y trae su pila para guardar partida.

Texto: hombreimaginario
cedido por
www.hombreimaginario.com

Siguen sin entenderlo





Hay quién sigue sin entenderlo. Llevamos tres años y aún cuesta que simplemente tomen la actitud de intentar comprenderlo. Dicen que DreamCast fue una consola adelantada a su tiempo, por el tema de la inclusión de la conexión en línea.

Algo que en su día no era más que una rareza en consolas hoy en día es obligatorio tenerlo si quieres triunfar, Con Wii y DS sucede lo mismo. Los juegos dejan de tener su breve minuto de éxito para alargarlo durante semanas y meses. Pero hay que saber enfocarlo bien. Chinatown Wars, junto con MadWorld, se llevan el dudoso honor de ser los fracasos del 2009. Y entiendáse por fracaso cómo funcionan en el mercado, si fuera por calidad lo llamaríamos decepción. El caso de Jack Cayman ya se ha hablado demasiado, y espero que algún día Sega consiga descubrir cuál es la pieza que falló, ni ellos mismos lo saben ni yo tampoco. Pero el problema de Chinatown Wars es muy sencillo de detectar. De hecho Cammie Dunaway de Nintendo América, que de juegos no sé si sabrá pero no cualquiera llega a ser vicepresidenta de ventas y márketing de una multinacional líder, lo detecta por nosotros.

"Lo que se necesita es que campañas de márketing sigan apoyando estos títulos. [...] La vieja dinámica de anunciarlos en televisión durante unas semanas y olvidarse de ellos no sirve, porque hay nuevos consumidores llegando todo el tiempo."

Si por algo el contenido descargable (DLC) está tan de moda, además de lo extremadamente rentable que resulta, es porque tu juego vuelve a ser notícia meses después de su lanzamiento. Con Chinatown Wars Take Two no falló al no hacerle una campaña progresiva, no la hizo ni siquiera breve. Hasta el juego más poco





comercial de Rockstar, veáse The Warriors por ejemplo, tuvo publicidad a doble cara en primera página en medios impresos. El nuevo Red Dead tiene incluso campañas online meses antes de su lanzamiento y únicamente para anunciar un nuevo tráiler. Chinatown Wars es GTA, para una consola con más de cien millones de máquinas vendidas. Y no era raro ver comentarios foros o blogs como ' ah, pero sale ya ?'. Nadie se enteró, a nadie le importaba. Ni siquiera a las propias interesadas (T2 y Rockstar). Tiempo les faltó para anunciar conversiones a Iphone o PSP. Puedo entender que posiblemente muy poca gente quería un GTA de la vieja escuela después de haber probado las delícias del paso a las 3D (y 'fracasos' como Animal Crossing Let's Go to the City demuestran que no siempre se pueden imponer un producto al público), pero no comprendo como una versión a destiempo, de un juego fracasado, en una plataforma aún más asaltada por la piratería que DS, pueda tener semejante despliegue de medios en publicidad. Estoy hablando de la versión para PSP de Chinatown Wars. Los medios no se han interesado por ella, pero no eso no es imprescindible para que la gente se entere que esta versión existe. En noviembre los metros de la ciudad Condal estaban empapelados con la china fatal del juego. Incluso el prensa generalista he llegado a ver publicidad a página completa y a todo color del juego.

Desde T2 se decía que el rendimiento de GTA DS podría determinar el futuro de su apoyo a consolas de Nintendo. No sé si sería cierto o no, pero no han tenido mejor excusa para hacerlo, visto que tras Table Tennis, Bully y las nuevas versiones (ignoradas) de NHL 2K y NBA 2K, Take Two no parece muy por la labor. Tampoco Riccitiello, jefazo de EA. Él también sigue sin entenderlo, y como el resto de la manada de third parties se lame las heridas y culpa a Nintendo de la falta de apoyo. No sólo eso, ahora se atreve a pronosticar que si no innova y vuelve a bajar el precio, 360 y PS3 se la comerán en 2010. Pero el amigo John se delata: no considera Wii competencia de la actual generación, sino de la pasada. Si pide que Nintendo baje el precio a 150 $ es para poder comerle mercado al viejo dinosaurio que es PS2. Tronchante. Lástima que con la crisis sólo despidan a simples currantes y no a gerifaltes, porque estos siguen sin entenderlo.

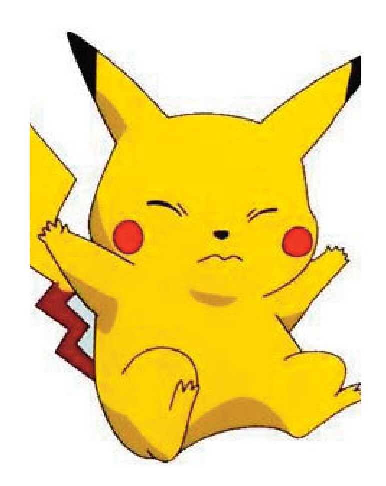
TEXTO: VIDS
CEDIDO POR LAGRANN.COM

Los nuevos Pokémon





Cuando se avecinan vacas flacas, hay que pisar sobre seguro. El mercado actual no tolera ni nuevas franquícias ni reinvenciones: más vale malo conocido que por conocer. Todas lo hacen, y Nintendo también. Estas mismas navidades, además de New Super Mario Bros Wii la estrella es Wii Fit Plus, una expansión del original con más pruebas y ejercicios. El mayor fenómeno del videojuego de la historia reaparece.



Con más fuerza ante la borrasca. Pokémon está más vivo que nunca, y estos son los nuevos títulos que pasarán a engrosar los más de treinta juegos que ya acumula el filón de Pokémon.

PokePark Wii: Pikachu's Big Adventure (Wii, sin fecha)

Pikachu vuelve a protagonizar por enésima vez un juego de Pokémon. Similar a la subsaga Mundo Misterioso, los Pokémons son los únicos protagonistas de un juego aque mezcla la exploración controlando únicamente a la popular mascota o en diferentes minijuegos, dónde aquí sí podemos elegir diferentes pokémons a controlar. Pikachu emprenderá todo in viaje en un parque con variados escenarios y lleno de congéneres a los que poder ayudar o conversar, según se muestren amigables o no. Si no lo son, Impactrueno y listos, ya que la rata eléctrica conserva sus ataques más característicos en el modo aventura. Con tanto explorar, siempre viene bien distraerse con unos minijuegos, bien sean carreras acuáticas, sobre tierra o saltos de distancia entre otros. Todos ellos jugables con otro amigo y con la posibilidad de capturar tus propias fotografías y colgarlas en el tablero de Wii. Es el segundo título PokePark tras un pequeño minijuego de pesca (PokePark: Rally Fishing) para DS que sólo se distribuyó en el parque Pokémon que existe en Japón de mismo nombre, en el que se basan ambos juegos. Salió este mismo diciembre en Japón, y todavía no hay fecha en Occidente.

Pokémon Rumble (Wiiware, ya disponible)

El segundo juego de Pokémon para Wiiware, desarrollado por Ambrella, responsable de cinco títulos de Pokémon, entre ellos Pokémon Channel y Pokémon Ranch. Siguiendo el mismo estilo super deformed e invertebrado de Pokémon Ranch, Rumble es poco



menos que un 'todos contra todos' con pokémons a lo Smash TV. Superando niveles a tortazo limpio, debes llegar hasta el gigantesco jefe final y darle su merecido. A medida que avancemos podremos comprar nuevas habilidades para nuestras bestias o reclutar nuevas, que podrán ser usadas con hasta cuatro jugadores simultáneos o llevarlos a otras consolas para poder usarlos en combates. También podremos capturar instantáneas de nuestras gloriosas victorias.. o derrotas. Nintendo lanzó una demo del juego para poder probarlo en el canal Tienda.

Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo (DS, ya disponible)

Tercera entrega (quinta si tenemos en cuenta las dobles versiones) del spin off Mundo Misterioso. Se trata de una continuación directa/versión ampliada de los dos anteriores aparecidos en DS. Exploradores del Tiempo y e la Oscuridad. Exploradores del cielo toma el mismo punto de partida (humano que haciendo un test de personalidad previos de transforma en Pokémon y se enrola en una aventura RPG por turnos) y la misma historia, pero añadiendo cinco capítulos especiales que profundizan más en la trama, así como algunos nuevos Pokémon y mazmorras. Todo completamente igual, apartado gráfico inclusive. Habrá que esperar a los Pokémon de Wiiware para tener un Mundo Misterioso completamente nuevo.

Pokémon Mundo Misterioso Wiiware (Wiiware, sin fecha)

La verdadera continuación de la saga Mundo Misterioso. Tres títulos nuevos: Keep Going! Blazing Adventure Squad, Let's Go! Stormy Adventure Squad y Go For It! Light Adventure Squad Tres juegos que al igual que sus homólogos de DS, son similares a excepción del grupo inicial y lugar en el que comienzas. La mécanica se mantiene (aunque ahora podrán atacar todos a la vez en un mismo turno) y sufre un lavado gráfico 3D aunque manteniendo la cámara cenital. Además, hará uso del WiiConnect 24 enviando misiones adicionales. Salió el pasado agosto en Japón a 1200 puntos cada entrega.

Pokémon Heart Gold/Silver Soul Edition (DS, primavera 2010)

El último Pokémon de la série regular anunciado. Como ya pasara con Verde Hoja y Rojo Fuego en GB Advance, Nintendo da a DS sus dos últimos Pokémon (obviando el inevitable remake de Pok.Cristal). Mismo punto partida, el continente de Johto y Kanto que poder explorar pero rediseñadas para aprovechar el potente motor 3D usado en Platino, ahora perfeccionado. Conservará todas las novedades incluidas hasta ahora en Platino y anteriores entregas, como el modo online y el control táctil, así como novedades como el Pokéthlon, una série de minijuegos deportivos. Además, incluye el periférico PokeWalker, un podómetro con el que entrenar a nuestro Pokémon mientras caminemos (en la vida real). Tras arrasar el pasado septiembre en Japón, llegará a Estados Unidos el 14 de marzo y en primavera a Europa.

Pokémon Trading Card: Heart Gold/ Silver Soul (DS, sin fecha)

El último anunciado, y el más desconocido, puesto que sólo se sabe que llegará a Japón el 10 de febrero de 2010. Presumiblemente, será similares a las dos anteriores entregas (una de ellas inédita en Occidente) basadas en la saga original de Pokémon. Combates por turnos que en lugar de pokémons, serán cartas oficiales de las criaturitas en cuestión.

TEXTO: VIDS
CEDIDO POR
LAGRANN.COM

Como abrir un cartucho de SEGA y Nintendo

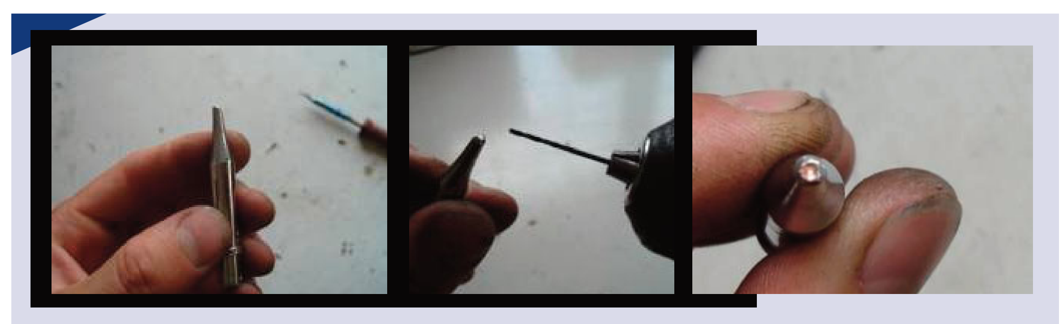
Este mes no os traigo un mod consolero. Sino que esta actividad va más encaminada a la restauración y preservación de nuestros tan manidos cartuchos clásicos. Una labor mas sencilla de lo que puede parecer



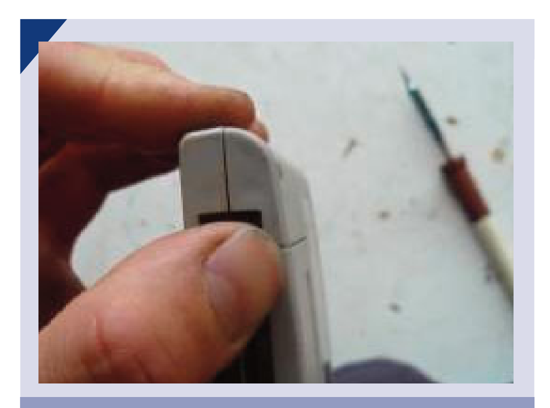
Para ello necesitaremos un soldador de estaño. Es preferible que compréis una punta específica para este proceso

A continuación os explico mi mejor método para sacar los tornillos especiales de algunos cartuchos. Básicamente su función es sacar los tornillos sin el destornillador específico.

La idea básica es olvidarnos de sacarlos destornillando. Basándome en en mi propia experiencia personal, y tras varios años trasteando todo tipo de máquinas y periféricos, he comprobado que solo calentando los tornillos, el plástico que los envuelve (la rosca) se nos queda blando, como chicle. De esta forma podemos estirar el tornillo y nos saldrá fácilmente. Una vez el plástico se vuelve a quedar duro, podemos volver a insertar el tornillo de la misma manera y así nos aseguramos que cuando vuelva a endurecer el cartucho quede perfectamente sellado... Aquí tenéis paso a paso el proceso para poder hacerlo vosotros mismos:



Realizamos una pequeña muesca en la punta con ayuda del taladro. Su misión es evitar que resbale y acabe por destrozarnos el plástico que rodea al tornillo



Cogemos el cartucho así y poco a poco vamos aplicando calor en la cabeza del tornillo



Al poco tiempo notaremos como ámbas partes se van separando. Debemos ir tirando con los dedos

Para cerrarlo, sólo debemos colocar el cartucho como la imagen, y de nuevo aplicar calor sobre la cabeza del tornillo. La presión ejercida sobre él, hará que poco a poco éste vaya cerrándose para quedar completamente sellado

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos





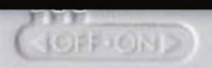








WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



